CLUB

Nintendo®

CLASSIC

DE MARIO-RAGE

Een uitgebreide beschrijving van Super Mario Bros 1 en 2

GAME BOY

Tetris, Super Mario Land en vele andere spellen ... volop spelplezier nu in de palm van je hand!

DE LEGENDE VAN ZELDA

De regels van twee klassieke avonturen-spellen: Link, de favoriete held van Hyrule en prinses Zelda.

Plus vele kaarten, aanwijzingen, trucs en strategische tips voor al je favoriete Nintendo- en Game Boy-spellen . . .



WELKOM!!

Hallo, jongens en meisjes. Ik ben het, Mario! Luister goed, want ik kan gewoon niet wachten met jullie dit te vertellen! Het gaat over de speciale uitgave die nu voor je ligt: Club Nintendo Classic.

Zoals je weet, krijg je zes keer per jaar ons blad Club Nintendo thuisgestuurd als je er op geabonneerd bent (en het eerste jaar ontvang je het zelfs gratis). Daarin vind je een heleboel informatie, zoals strategische tips, speciale trucs en aankondigingen van alle nieuwe Nintendo-spellen.
Nu is het alleen jammer dat wij, omdat er steeds weer nieuwe spellen uitkomen, niet altijd met je kunnen terugblikken op de oudere . . . je weet wel, die welke Nintendo zo beroemd hebben gemaakt!

Daarom hebben wij besloten deze speciale uitgave te maken. Zo kom je toch nog in het bezit van alle fantastische tips en trucs voor het spelen van Zelda I (The Legend of Zelda), Zelda II (The Adventure of Link), Metroid en, niet te vergeten, Super Mario Bros. 1 èn 2 met ondergetekende als de grote ster. Bovendien vind je een aantal werkelijk "klassieke" strategische tips en geheimen in het speciale "Tips en Trucs"-gedeelte.
Het andere grote nieuws voor liefhebbers van videospellen als jij is de fantastische nieuwe draagbare Game Boy van Nintendo! Die kun je overal mee naar toe nemen. Zo heb je al het spelplezier van Nintendo in de palm van je hand.
De Game Boy is weliswaar nieuw, maar we hebben er wel voor gezorgd dat je er ook alle klassieke spellen van Nintendo op kunt spelen! Zoals mijn nieuwe avontuur Super Mario Land en andere toppers als Tetris en Castlevania . . . maar ook Golf en Pinball (Flipperen). Tjeempie, ik kan ze nauwelijks allemaal onthouden. Lees maar op de volgende bladzijde wat er allemaal in deze uitgave staat.

Dat was het dan voor dit moment. Ik geloof dat Luigi best wat hulp kan gebruiken met die lekkende kraan waar de Prinses steeds over heeft gezeurd. Dus tot gauw dan maar.



INHOUDSOPGAVE

GAME BOY™

NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM®

TIPS EN TRUCOS









COLOFON

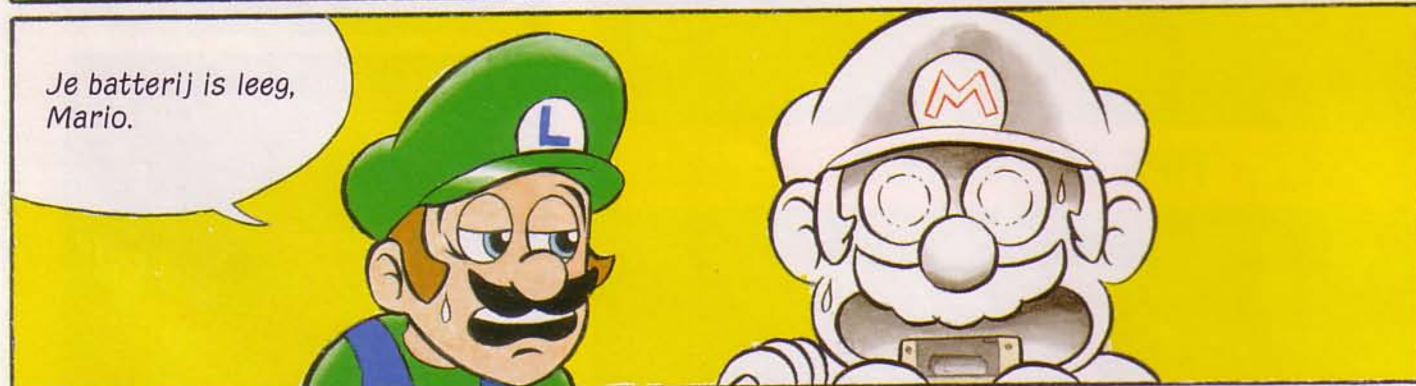
Uitgave:	Nintendo of Europe GmbH
Produktie:	Tokuma Shoten Publishing Co., Ltd.
Idee en vormbeving:	Work House Co., Ltd.
Lithografie en zetwerk:	Dai Nippon Printing Co., Ltd.
Drukwerk:	Hunter Print
Redactie:	Club Nintendo, Antwoordnummer 3163, 3430 VP Nieuwegein
Nintendo Infolijn Nederland:	03402-5 10 45
België:	02-478-9208

GAME BOY™ Apparatuur en Toebehoren












Maar vertel me eens, Luigi, wat heb jij om je middel hangen?
O, dit? Dat is zo'n handige draagtas voor m'n Game Boy.


Het is erg gemakkelijk de Game Boy en de spellen overal mee naar toe te nemen.
GAME BOY


Luigi, jij bent toch m'n liefste broertje, nietwaar?
Ja... eh... hoezo?


Als je MIJ nou eens die batterijlader en die draagtas geeft!
Je kunt me wat! Die zijn van mij!


Mario! Luigi! Hou op met dat geruzie anders krijgen jullie niets van die cake die ik net gebakken heb...


Maar, lieve prinses, we spelen alleen maar een spelletje, zie je wel? Nietwaar, broertje Luigi?
O ja, broer Mario. Waarom zet je je Game Boy niet aan? Dan kan ik je inmaken met een leuk, spelletje Tetris!

SUPER MARIO LAND™

HET VERHAAL

Het is een heel nieuw avontuur voor Mario, maar het lijkt wel alsof sommige dingen nooit veranderen. Prinses Daisy is alweer ontvoerd en het is aan onze onbevreesde loodgieter om haar opnieuw te bevrijden. Leid Mario door de vier opwindende koninkrijken van Sarasaland waar het wemelt van de mensenetende planten, dolle schildpadden, allerlei verborgen doorgangen en onbekende gevaren. Alleen jij, Mario, kan Daisy redden uit de handen van Tatanga, de boosaardige heerser van het land.

DRIE MARIO'S!!!







SUPER DE SUPER MARIO

Om echt vlot door Super Mario Land heen te komen, moet je Mario helpen om Super Mario te worden door een Super-Paddestoel te vinden. Vind je bovendien een Vuurbloem, dan wordt hij zelfs Super de Super Mario.

MARINE POP

(Onderzeeër)

Met deze snelle, met torpedo's bewapende onderzeeër kan Mario overal naar toe. Dit vaartuig verschijnt in Gebied 3 van Wereld 2. Met knop A kun je een serie torpedo's afvuren, met knop B één.

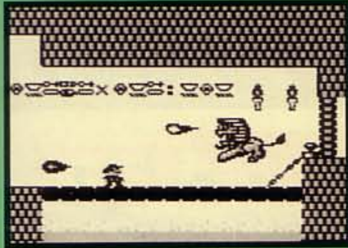
SKY POP

(Vliegtuig)

Met dit speciale éénpersoons vliegtuig vliegt Mario door de lucht. Versla z'n vijanden door met knop A een aantal raketten tegelijk te lanceren of gebruik knop B om één raket af te vuren.

WERELD 1
Het Birabuto Koninkrijk

Koning Totomesu is de heerser van het Koninkrijk Birabuto. Mario zal zeker heel wat pyramiden en Sphinxen te zien krijgen. Maar onthoud goed dat dit geen vakantie-reisje is!



CHIBIBO



NOBOKON



DE VLIEG



DE PAKKUN-BLOEM



BUNBUN



GAO

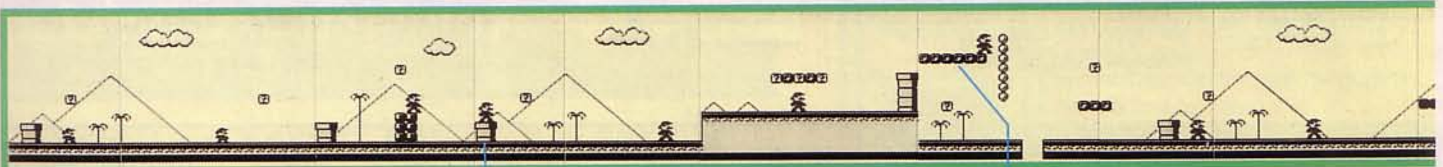


KONING TOTOMESU

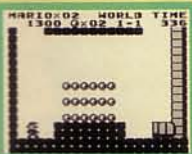
VIJANDEN IN WERELD 1

MARIO'S AVONTUREN BEGINNEN HIER

Dit is een geheime kaart van Gebied 1. Bestudeer hem goed. Want als Mario weet wat hem te wachten staat in de duistere doorgangen en grotten waar hij doorheen moet, is hij dankzij deze kaart duidelijk in het voordeel ten opzichte van het geboefte van koning Totomesu.

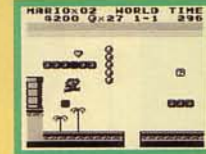


EEN KAMER VOL MUNTEN

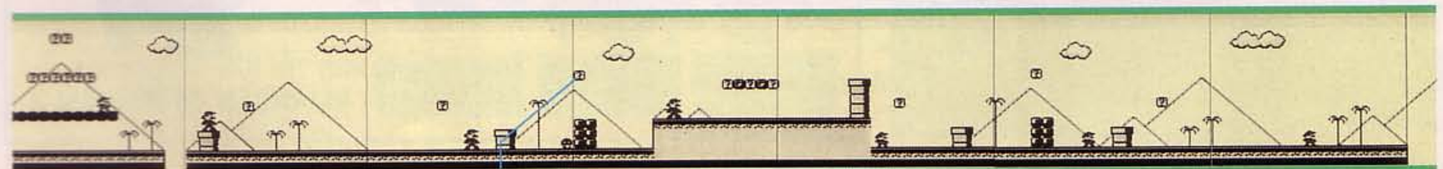


Kijk terwijl je Mario helpt z'n weg door de reusachtige pijpen te vinden, goed uit naar munten. Op sommige plaatsen liggen er meer dan op andere. Neem er zo veel mogelijk mee om extra levens te verdienen.

VERDIEN EEN EXTRA LEVEN MET HET HART!!!



Stap maar op het Raadselblok en maak een sprong om het derde blok boven je te raken. Nu heb je een bonushart vrijgemaakt. Neem het mee en geef jezelf een extra leven . . . want dat verdien je!



GRIJP DE STER EN REN DWARS DOOR ZE HEEN!

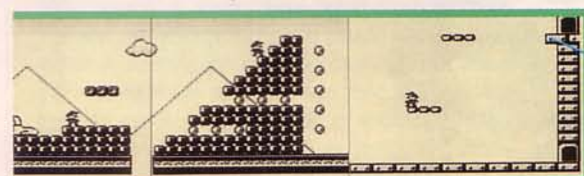


Verdien een ster door op het Raadselblok te slaan, dan word je ONZICHTBARE MARIO. Je hebt niet veel tijd, dus maak dat je wegkomt nu niemand je kan aanraken.

ER WACHT EEN BONUS OP JE!!!

Gefeliciteerd! Je bent door de eerste fase heengekomen. Maar er zijn natuurlijk nog meer koninkrijken te veroveren. Bereid je voor op nieuwe, opwindende uitdagingen door op de bovenste deur te springen.



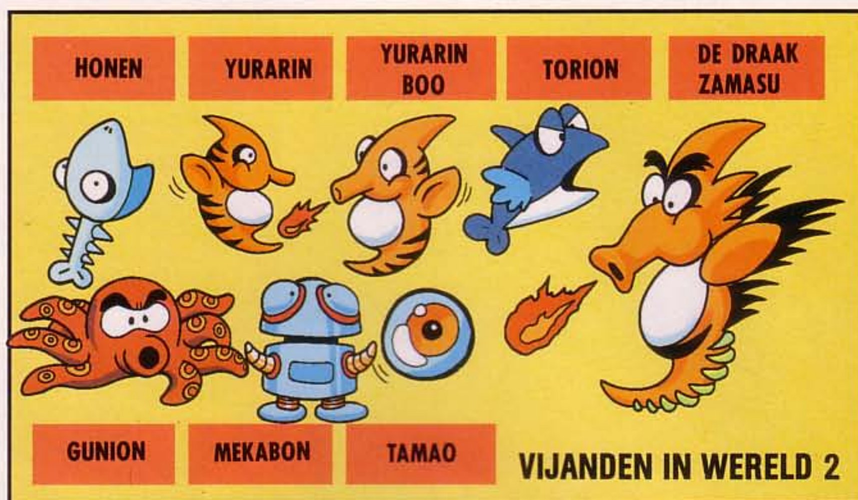


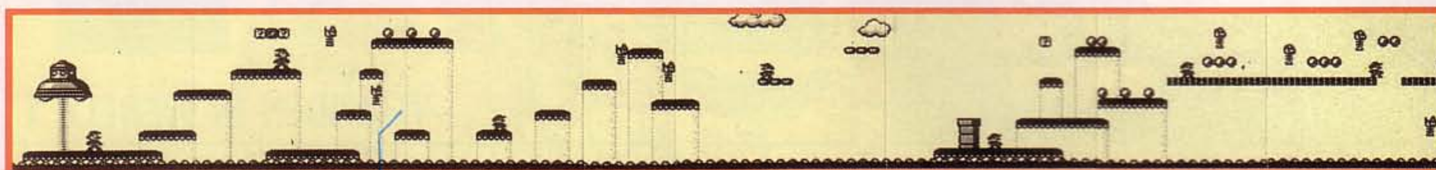


Als het je lukt door de deur aan de bovenkant van het scherm heen te komen, maak je een goede kans op misschien zelfs DRIE EXTRA LEVENS! Succes! Je bent nu klaar om vol goede moed de grotere gevaren van Wereld 2 te trotseren!!!

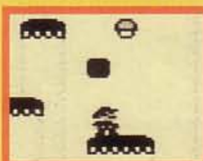
WERELD2
Het Muda Koninkrijk

Dit koninkrijk is een mysterieus eiland in de zee. Pas op dat je niet in het water valt! Je vijanden hier zijn sterker dan in Wereld 1. Wees dus goed voorbereid op het gevecht! Aan het einde moet je de heerser van het Muda Koninkrijk, de vuurspugende draak Zamasu, verslaan!





DE ONZICHTBARE PADDESTOEL



Werk een onzichtbaar blok voor een energie-gevende champignon los door op de linkerkant van het lage platform boven je te springen. Na een paar keer proberen lukt dat vast!

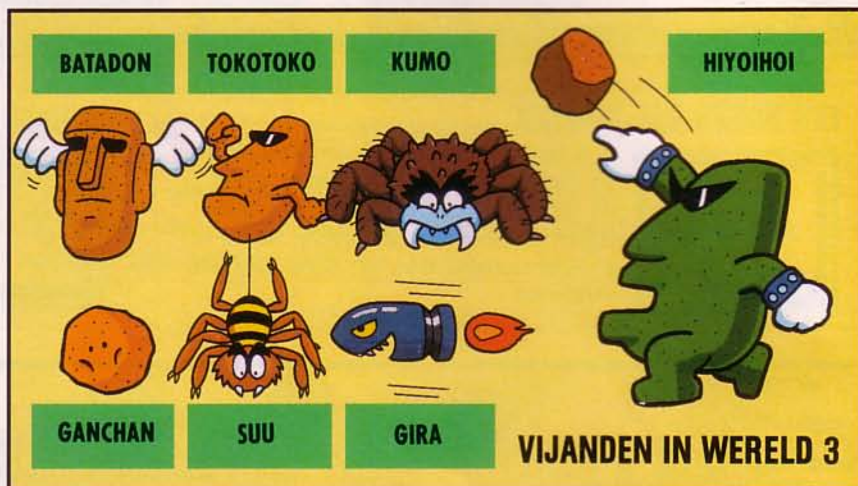
NU WORDT 'T ECHT VECHTEN

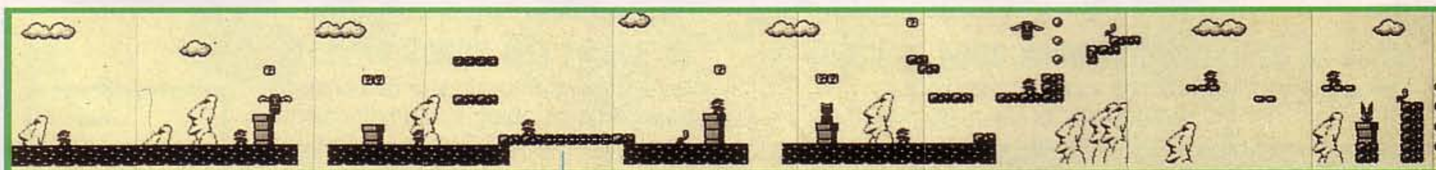


Als je in de Werelden 2 en 3 bent, stap dan in de Marine Pop onderzeeër en belaag je vijanden met torpedo's. Kijk echter goed uit naar de vis-etende man die Torion heet. Je wordt steeds door drie zelfmoord-commando's tegelijk aangevallen, maar die versla je gemakkelijk met één goed schot uit je voorraad torpedo's. Ga daarna verder naar de heerser.

WERELD3
Het Easton Koninkrijk

De heerser van dit koninkrijk is Hiyoihoi, een directe afstammeling van een Tokotoko standbeeld. Kijk uit als hij je aanvalt en Ganchan-keien naar je gooit. Maar pas ook op voor Gira, een supersnel monster dat uit het niets lijkt te verschijnen.





HAAST JE LANGS HET VALLENDE PLATFORM!!!



Dit platform valt weg zodra je erop stapt! Je moet in beweging blijven en zo snel als je kunt springen door op knop B te drukken. Probeer zo snel mogelijk de overkant te bereiken.

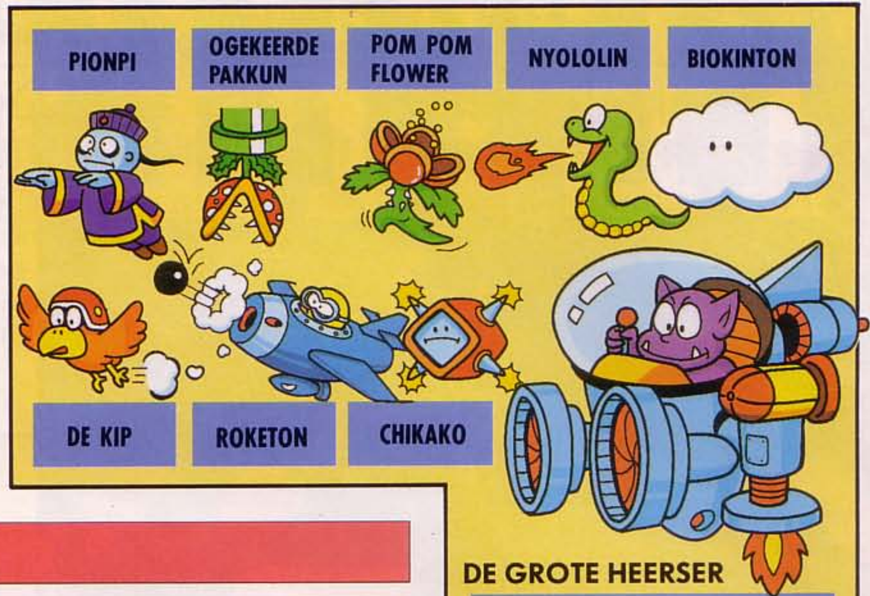
KIJK UIT . . . ONDER JE!



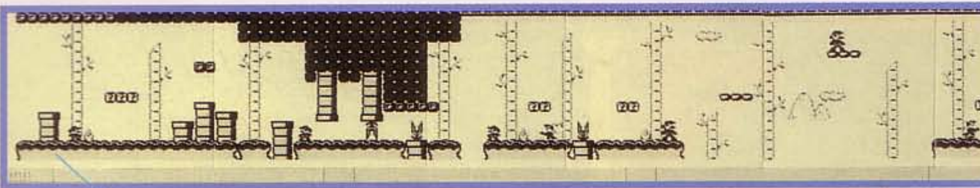
Hiyoihoi blijft maar keien naar je gooien. Als je al Super Mario of Super de Super Mario bent, kun je hem gewoon razendsnel voorbij rennen. Zo niet, dan moet je de stenen ontwijken door er steeds op te springen om voorbij Hiyoihoi te komen.

WERELD4
Het Chai Koninkrijk

Dit is het laatste koninkrijk. Hier moet je de heerser Biokinton bestrijden. Er zijn veel sterke vijanden in Chai. Kijk uit voor Pionpi, want die komt steeds maar weer tot leven, hoe vaak je ook op hem springt. Gebruik het vliegtuig uit de Wereld 4—3.

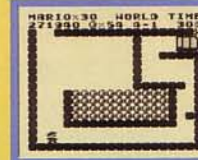


WERELD 4-1



EINDELIJK DE LAATSTE WERELD: HET CHAI KONINKRIJK

DE ALLEREERSTE PIJP LEIDT NAAR EEN RUIMTE MET MUNTEN!

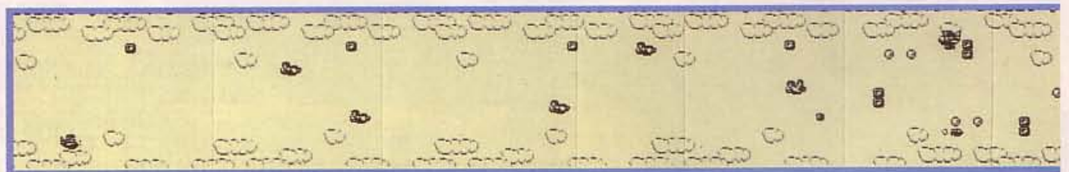


Zorg ervoor dat je de handbediening goed gebruikt om naar rechts te vallen, zodat je de munten kunt verzamelen zonder naar de bodem van de zaal te vallen. Ben je eenmaal op de vloer, dan vind je daar nog meer munten.

IN WERELD 4-3 STIJGT MARIO OP IN SKY POP

Nu ben je in de laatste fase beland. Als je eenmaal in het Sky Pop vliegtuigje zit, blijf dan zo snel als je kunt raketten afvuren. Zorg er ook voor, dat je goed uitkijkt voor de gekke oorlogsvogel De Kip (Chicken).

WERELD 4-3



DE HEERSER VAN HET CHAI KONINKRIJK
BIOKINTON

De heerser van het Chai Koninkrijk is een lafaard. Daarom zit hij verscholen in een wolk. Tot nu toe weet dan ook niemand hoe hij eruit ziet, maar Mario zal die vraag eens en voor altijd oplossen . . .



als hij Biokinton tenminste verslaat!

DE ALLERLAATSTE HEERSER
TATANGA

Eindelijk heeft Mario dan de grote heerser bereikt. Maar nu wordt 't pas ècht moeilijk! Want Tatanga is vastbesloten om Daisy voor zichzelf te houden en Mario moet een manier vinden om Tatanga's oorlogsrobot Pogaus eveneens te verslaan!
Veel succes, Mario . . . dat kun je gebruiken!



PRINSES DAISY
WACHT OP JE!



TETRIS™

KIJK UIT!!!...ANDERS WORD JE GETETRISEERD!

Tetris is een ongelooflijk spannend strategiespel, ontwikkeld door Russische spelontwerpers. Kijk er maar niet van op als ook jij erdoor "geTETRISeerd" wordt en dat je het als je er ook maar even de tijd voor hebt wilt spelen. Want dan ben je niet de enige! Tetris is nu al één van de meest populaire Nintendo-spellen ter wereld. Bij de Game Boy-versie ervan hoort ook een "Video Link"-kabel zodat je het met z'n tweeën kunt spelen. De spelregels zijn simpel, dus ga je gang! Wij garanderen je dat je er IN EEN MUM VAN TIJD AAN VERSLAAFD ZULT ZIJN.

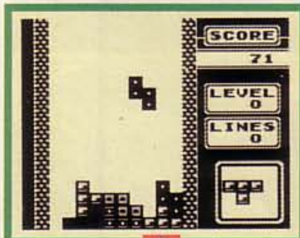


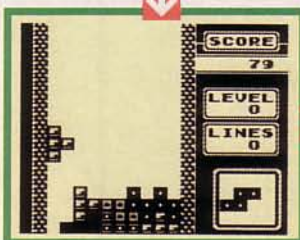
ZEVEN VERSCHILLENDE TETRAD-VORMEN

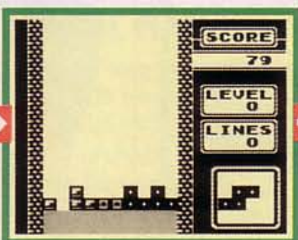
Bestudeer ze goed voordat je begint. De langwerpige Tetrad die uit vier blokjes bestaat is de enige waarmee je een Tetris compleet kunt maken.

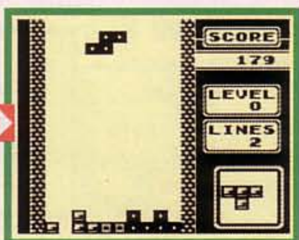
PAS DE "TETRAD"-VORMEN IN ELKAAR OM HORIZONTALE BALKEN TE WISSEN

Zeven verschillende "Tetrad"-vormen komen van boven uit het scherm naar beneden vallen. Als je de Tetrads op de juiste wijze in elkaar weet te passen door ze te laten verspringen en te draaien, word je een MEESTER TETRIS-SPELER. Lukt het je om een complete horizontale balk te vormen, dan verdwijnt deze. En hoe meer balken je vormt, hoe sneller de vormen naar beneden komen. Voorkom dat ze zich opstapelen tot aan de bovenkant van het scherm, want anders ben je uit!





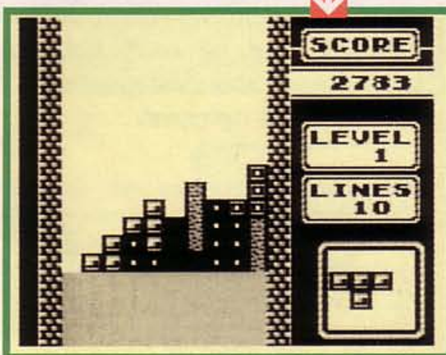




SCOOR MEER... STREEF NAAR EEN TETRIS!!!

Hoe meer horizontale rijen je maakt, hoe meer punten je scoort. Scoor DE GROOTSTE door vier rijen ineens te vormen. Laat de rechthoekige balk erin zakken en . . . bingo! TIJD VOOR TETRIS!

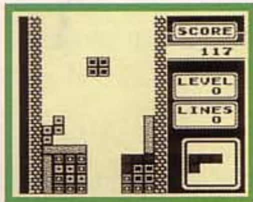




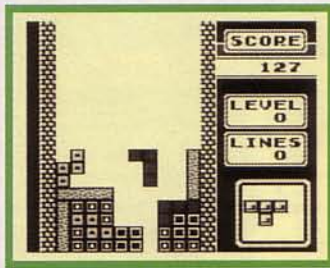
TIPS VOOR DE EXPERT: HOE JE ONVERSLAANBAAR WORDT

LET OP WAT ER AAN KOMT

De Tetrads verschijnen weliswaar één voor één, maar er komen er steeds meer achteraan. Houd dat goed voor ogen. Voordat je besluit waar je de vallende Tetrad wilt laten neerkomen, moet je in het vak rechts onderin kijken om te zien, welke vorm er daarna komt.

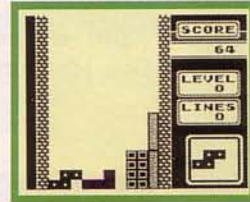




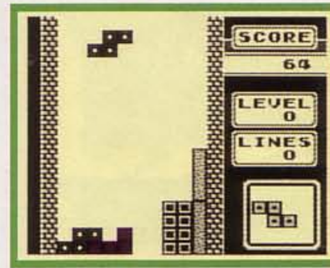


VERPLAATS DE TETRAD VOORDAT HIJ NEERKOMT

Probeer de Tetrad snel op z'n plaats te krijgen voordat hij neerkomt. Als je goed oplet, lukt dat meestal wel . . . maar niet altijd. Doe daarom het volgende.

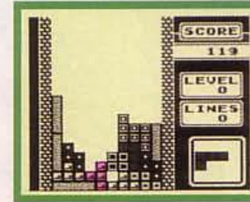




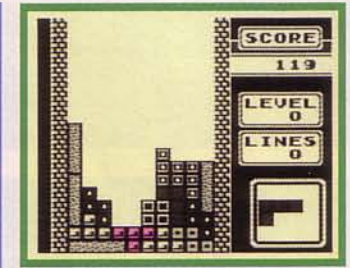


WURM EN DRAAI ZE SNEL OP HUN PLAATS

Je kunt de vormen niet alleen op hun plaats schuiven, maar ze ook in nauwe ruimtes manoevreren door ze snel te laten draaien. Natuurlijk moet je wel weten wat voor ruimte zo'n vorm dan inneemt en opletten dat die niet bezet is. Alles oké? Draai'm dan snel!

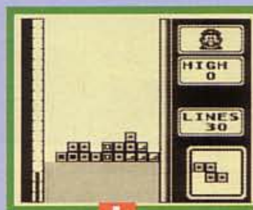


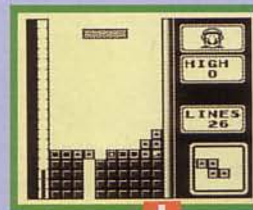




SPEEL MET Z'N TWEEËN MET DE VIDEO LINK KABEL

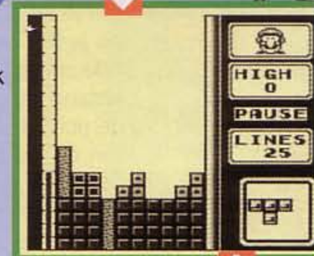
Je kunt Tetris tegen een vriendje spelen door twee Game Boys met een Video Link kabel te verbinden. Steeds als je twee rijen volmaakt, krijgt je tegenstander er een bij!





Natuurlijk kan je tegenstander hetzelfde met jou doen! Maar maak je geen zorgen . . . want je kunt onmiddellijk wraak nemen door hem of haar onder een Tetris te bedelven en vier rijen aan zijn of haar scherm toe te voegen. Maar lach niet als hij schreeuwt!





Om te winnen tegen een vriend met wie je Tetris speelt via een Video Link kabel, moet je hetzij 30 rijen vol maken, hetzij je tegenstand(st)er tegen de bovenkant van het scherm werken.



VERLIES!



WIN!!



HET MOOISTE GOLF-VIDEOSPEL ALLER TIJDEN

Speel golf op je Game Boy! Test je vaardigheden op twee fantastische 18-holes banen en ontdek hoe spannend video-golf kan zijn! Kies een stok uit, controleer de windrichting . . . en ga aan de slag. Vermijd zandbunkers en waterpartijen . . . kies steeds met zorg de juiste stok uit . . . blijf uit de buurt van bomen en bosjes . . . en in een mum van tijd speel je als een prof. Maar zoals ze bij golf wel zeggen: "Met verre ballen kun je veel doen, maar je moet goed 'putten' voor je poen!". Zonder een vaste hand in de buurt van de hole kom je nergens. Dus tot ziens op de baan!

KIES UIT TWEE BANEN

DE JAPANESE GOLFBAAN



Vergeleken met een Amerikaanse golfbaan is een Japanse eenvoudiger en gemakkelijker te bespelen. Oefen er maar op voordat je een Amerikaanse probeert.

DE AMERIKAANSE BAAN

Een Amerikaanse baan is moeilijker en er staan bomen op en langs. Als je buiten de baan raakt, krijg je een straf van èèn slag. Mik dus zorgvuldig.



DRIE SCHERMEN GEVEN JE HET GEVOEL DAT JE ECHT GOLF SPEELT

Dit spel kent drie soorten schermen: een SPEEL-scherm, een HOLE-scherm en een PUTTING GREEN-scherm. Druk op knop A voor de wijzer die de richting van je slag aangeeft. Je kunt nu de kracht waarmee je de bal wilt raken en de richting daarvan bepalen. . . naar links voor een SLICE (slag met effect naar links) en naar rechts voor een HOOK (slag met effect naar rechts). Als je op knop B drukt zie je de ligging van de hole en de green op je scherm.

HET PLAY-SCHERM

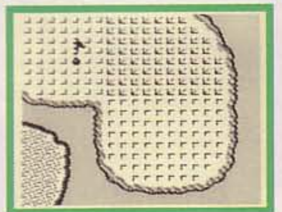


Bepaal met je joystick de richting van je slag. Onderaan het scherm zie je het aantal slagen tot deze hole nodig hebt gehad, je score, de afstand van de bal naar het putje, de richting en de snelheid van de wind, de toestand van de bal en de stok die je hebt gekozen. Kiesmet zorg de juiste stok.

HET HOLE-SCHERM



HET GREEN-SCHERM



EEN WEDSTRIJD

Als je twee Game Boys door middel van een Video Link kabel met elkaar verbindt, kun je met z'n tweeën tegen elkaar golfen. Daarvoor heb je wel twee Game Boys, twee Golf-spelcassettes en een Video Link kabel nodig. Per hole wordt de winnaar aangewezen. Ga dus maar vast goed oefenen voor de grote wedstrijd.





DE SCORE-KAART

Druk op de START-knop als het PLAY-scherm aanstaat om je scorekaart te kunnen zien.

JAPAN 18

NO	YARD	PAR	
1	391	4	△ 5
2	468	4	△ 5
3	162	3	X 8
4	479	5	△△△ 8
5	380	4	△ 5
6	226	3	△△ 5
7	274	4	○ 3
8	335	4	△ 5
9	495	5	△△ 7
OUT	3210	36	51
10	342	4	
11	142	3	
12	393	4	

PINBALL
Revenge of the 'Gator™

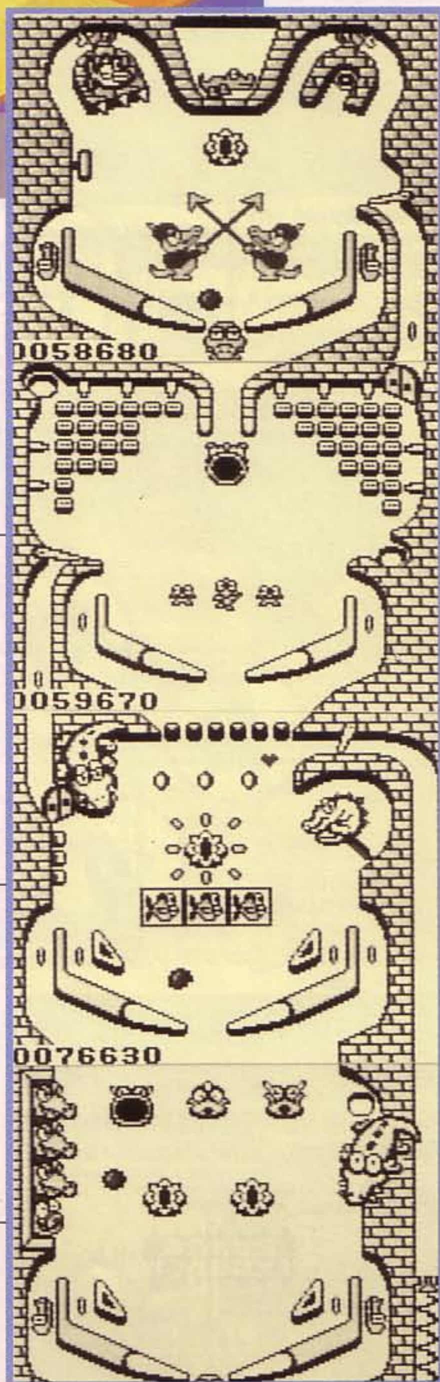
EEN WEDSTRIJD TEGEN 66 ALLIGATORS!!

Dit fantastische Game Boy video-flipperspel moet je zeker eens proberen. Als je zilveren bal de dichtslaande muilen van een aantal metaal-etende alligators in- en uitschiet, hoor je allerlei bellen en zoemers in stereo. Door de vele kansen op bonuspunten, de snelle actie en de waanzinnige verrassingen is dit zonder meer het beste video-flipperspel dat er bestaat. Flipper-prof of voer voor alligators . . . dat hangt helemaal van jou af!



DIT ZIJN DE SCHERMEN

Het hoofdscherm bestaat uit vier kleinere schermen, A, B, C en D. Als je de bal wegschiet komt hij uit in de bovenste hoek van scherm C en gaat hij door de middelste flippers naar scherm D. Je moet door de deur om naar scherm A en B te komen.



SCHERM A

Dit scherm is het moeilijkst te bereiken. Hier kun je extra ballen verdienen of naar Bonus 3 zwenken.

SCHERM B

Je komt hier alleen via scherm C. Van hieruit ga je naar scherm A of naar het Bonus-gebied.

SCHERM C

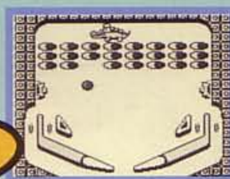
Hier begint de actie pas echt! Je kunt hier met de automaat spelen of naar scherm B gaan.

SCHERM D

Schiet de bal in de muil van de middelste alligator en ga naar Bonus 1 of naar scherm C. Niet missen, anders ben je alligator-voer!

DE BONUS-FASE

Je kunt in drie verschillende bonusfasen spelen. Door met de bal zoveel mogelijk alligators te raken, kun je heel veel extra punten verdienen. Geef ze van katoen als ze hun nek uitsteken om boven hun alligator-holen uit te kijken! Maar kijk wel uit voor de hongerige alligators.

1


2


3






ALLEEN JIJ KAN DE GEVANGEN KROONPRINSES REDDEN

Jij bent Kuros, één van de moedigste krijgers en de enige die kans maakt de duistere krachten van de boze tovenaar Malkil te weerstaan. Je moet het Fort der Verschrikkingen binnengaan om de mooie prinses Elaine te redden. Zij is de gevangene van Malkil en volledig in de greep van zijn kwade toverkracht. Kuros moet door vijf fasen voordat hij uiteindelijk de strijd met Malkil kan aangaan.

JIJ BENT KUROS, DE DAPPERE

SPRING



De belangrijkste vaardigheid van Kuros is, dat hij heel nauwkeurig kan springen. Gebruik daarvoor knop A.

VAL AAN



Druk op knop B om je zwaard langer te maken. Om te steken druk je op UP en op B.

KNIEL



Je knielt door de DOWN-knop op je joystick in te drukken. Dat is handig als je je snel uit de voeten moet maken!

MAGISCHE KRACHTEN

Vergeet niet sleutels en open schatkisten te verzamelen. De dingen die je vindt zullen je helpen Malkil te bereiken voor het grote gevecht!

- ENKELE MAGISCHE SIERADEN
- HET HELENDE ELIXER
- EEN EXTRA LEVEN
- DE SPRINGLAARZEN
- HET BESCHERMENDE SCHILD
- DE BETOVERING VAN DE ONOVERWINNELIJKHEID

FASE 1

Deze fase leidt naar het fort. Kijk uit voor vleermuizen, slangen en soldaten.



Zorg dat je stevig op je benen staat zodat je tijdens het gevecht niet valt!

FASE 2

Verzamel zoveel voorwerpen als je kunt om je voor te bereiden op sterke vijanden in het fort.



Je kunt je zwaard hier niet tegen de skeletten gebruiken.

FASE 3

Het is hier heel moeilijk niet te vallen. Pas op voor bijlen die naar je worden gegooid.



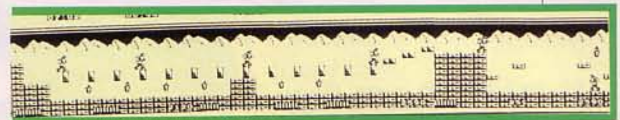
Het zal je niet meevallen hier de vuurstoten van de draak te ontwijken!



OVERWIN MONSTERS MET DE ZWEEP!!

Graaf Dracula is weer uit de dood herrezen en bereidt zich nu voor kwaad en angst op de aarde te brengen. Als de dappere held van dit avontuur moet jij hem gaan zoeken en vernietigen voordat hij te machtig wordt. Het in nevelen gehulde bos en het gebied rondom Dracula's kasteel wemelen van de dreigende monsters. Jij moet je hierin wagen en de wereld van deze vijanden verlossen met behulp van je zweep. Verzamel de voorwerpen die je nodig hebt door in elk van de spannende fasen met je zweep kaarsen doormidden te slaan.

NAAR DE BAAS

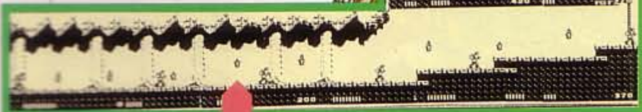


HIER IS DE KAART VOOR FASE 1

Aan het begin van je moedige tocht sluip je door het bos en over de begraafplaats. Houd je lichaam zo lang mogelijk dicht bij de grond, maar als je moet klimmen, gebruik dan het touw. Verzamel voorwerpen die je kracht geven.



HET BEGIN



Overal in deze fase vind je kaarsen . . . en die zul je nodig hebben! Je wapen wordt sterker en je verdient extra levens als je die kaarsen met je zweep doormidden slaat.



Kijk uit voor de Boze Ogen!!! Ze zijn groot en, erger nog, heel moeilijk te verslaan. Maar je moet wel, want je bent de enige die de boze graaf kan vernietigen!

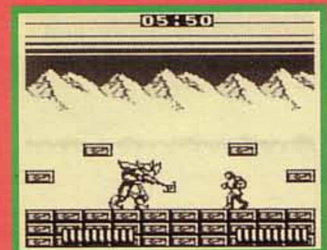


Zodra je erop gaat staan, vallen de platforms weg. Spring van het ene naar het andere en doe dat precies op het juiste moment, want één misstap is er één te veel!



DE GROTE STRIJD

't Is de hoogste tijd om de Grote Baas te ontmoeten. Je wapens moeten nu gereed zijn en je hebt door het verzamelen van voorwerpen veel kracht gekregen. Kijk uit voor Dracula's schijnbewegingen!!!



NES* Apparatuur en Toebehoren

Hé, Mario! Ik heb prinses Paddestoel ontvoerd... hihihi! Geef me je Nintendo en ik laat haar gaan.

HELP! MARIO!

Nee toch hé... de prinses is ontvoerd door een gemeen ruimtewezen.

Oké, hier... een schot uit mijn Zapper!

Dit basisapparaat zorgt tijdens het spelen van zo'n spannend en uitdagend Nintendo-spel voor alle beelden, effecten en spelacties.



DE NINTENDO

Een uiterst nauwkeurig video-pistool dat direct op je tv-beeld reageert.



DE ZAPPER

Tjonge! Was me dát een ongelooflijke lichtstraal!

Ja, dat deed pijn! Laat ik maar snel maken dat ik wegkom!

Jij lelijk ruimtewezen! Als je de prinses iets hebt aangedaan, dan krijg ik je wel...

Help, Mario!

Kom op. We gaan achter 'm aan in onze raketten!

Ja, meteen!

★ "NES: Nintendo Entertainment System®"









Met je duim kun je de beelden op het scherm in een kringetje laten ronddraaien en met de twee turbo-vuurknoppen kun je razendsnel achter elkaar schieten.



DE MAX

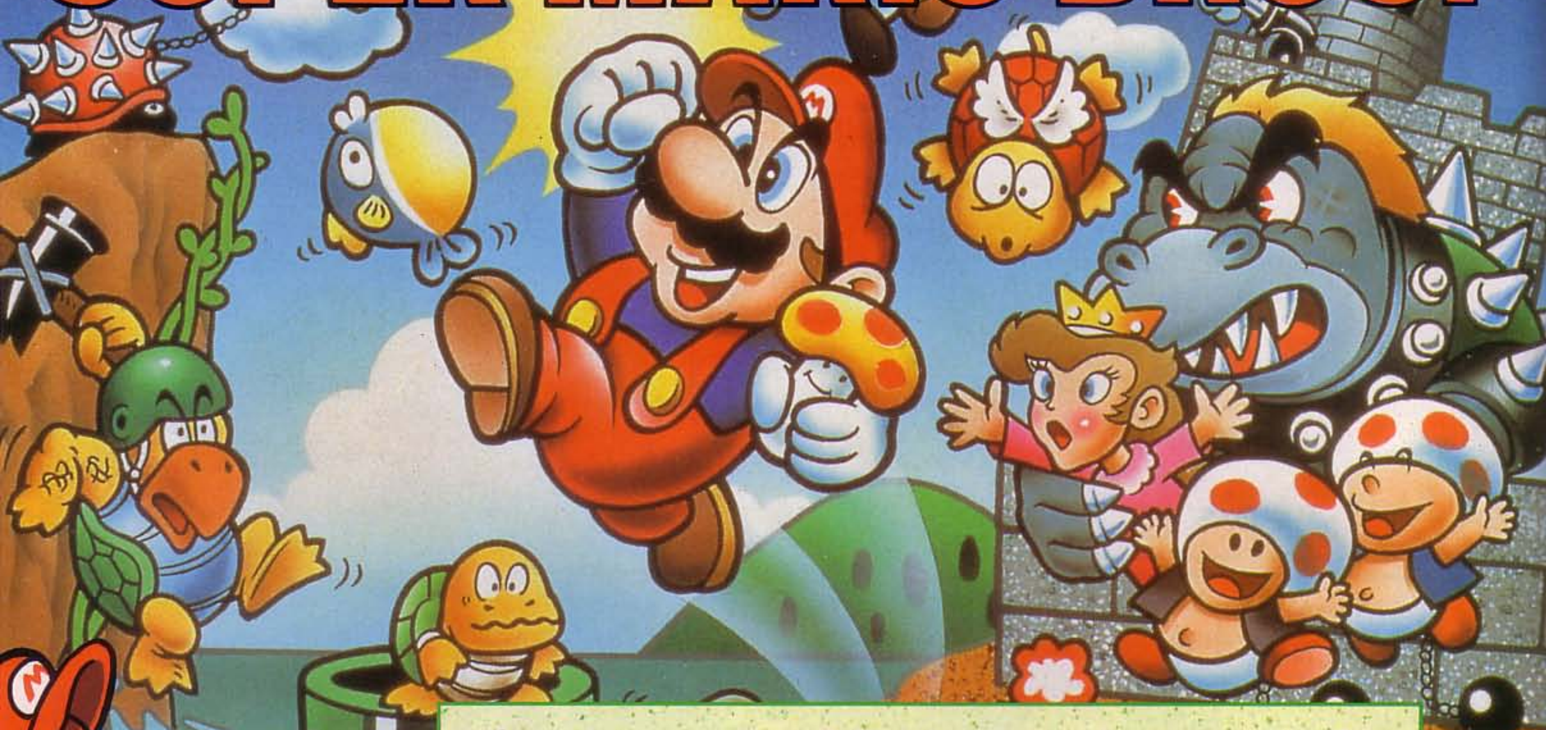
Een speciale, extra stevige joystick met een verzwaarde bodem. Je kunt hem tijdens het spelen naar Turbo-vuurkracht overschakelen of de bewegingen op het scherm juist vertragen.



DE ADVANTAGE



SUPER MARIO BROS.®



Ga samen met Mario naar het magische Champignonnen-koninkrijk!



Mario

Mario, die dappere kleine loodgieter uit Brooklyn, moet zich een weg banen door het Champignonnen-koninkrijk om prinses Paddestoel te bevrijden.

Luigi



Mario's slimme broer en de tweede held die bereid is het tegen Bowser op te nemen.

Princess Toadstool



Zij is in de klauwen van de boze Bowser, maar zij is ook de enige die het koninkrijk kan bevrijden.

King Bowser





De boze koning die het Champignonnen-koninkrijk is binnengevallen en prinses Paddestoel gevangen heeft gezet.

De doldwaze wereld van het Champignonnen-koninkrijk!!

Bevrijd samen met Mario het Champignonnen-koninkrijk van de boosaardige Koopa's. Bowser, hun koning, heeft prinses Paddestoel ontvoerd en Mario moet haar nu bevrijden. Natuurlijk gaat dat niet gemakkelijk en het koninkrijk kan soms heel onverzoenlijk zijn. Eén verkeerde stap en het is met onze held gedaan. Dit zijn de werelden die je tegenkomt.

De Bovenwereld



De Onderwereld



De Onderwaterwereld



De Luchtwereld

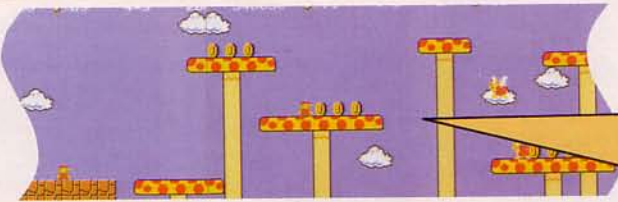


Het Avontuur om de Prinses te Redden Kan Beginnen!

Er staan je veel opwindende avonturen te wachten. Voordat je begint zullen we je enkele speciale technieken leren om je te helpen je door de uitdagende werelden van het Champignonnen-koninkrijk heen te vechten.



Supersprong



Om een lange, hoge sprong te maken moet je op knop B drukken en vóór je springt eerst een snelle aanloop nemen. Gebruik deze techniek om over hoge muren en brede kloven heen te springen. Zorg ervoor dat je voldoende ruimte voor een flinke aanloop hebt, anders beland je tussen de vissen in de slotgracht.



Schop en ren

Als je hard met je voet op een schildpad stampt en hem schopt om andere vijanden neer te slaan, gaat je score bij iedere tegenstander die je omver werkt omhoog. Versla je er genoeg, dan verdien je een extra leven. Maar wees heel voorzichtig als je deze truc gebruikt, want sommige schildpadden waar je op stampt veren terug en nemen je te pakken!





Ontsteek vuurwerk



Je kunt vuurwerk onsteken door op de paal die je ziet aan het einde van elk niveau te springen. Als je de paal raakt terwijl de wijzer die de tijd aangeeft op 1, 3 of 6 staat, verdien je extra punten!





GEHEIME TRUCS



Nu ga ik je de echte geheimen laten zien waarmee je Super Mario Bros. kunt winnen! Als je deze tips en trucs gebruikt versla je die bruut Bowser en bevrijd je prinses Paddestoel in een mum van tijd!

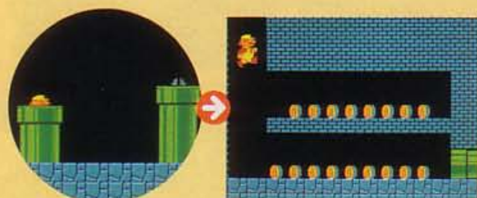
WERELD 1-2

EEN MYSTERIEUZE ONDERWERELD



DEZE PIJP LEIDT NAAR EEN BONUS-FASE

Je ziet gedurende je avontuur veel pijpen. Het is misschien soms wat eng om daar in te gaan, maar je vindt er ook veel munten. En wat voor een loodgieter zou ik bovendien zijn als ik bang zou zijn voor pijpen?



NAAR DE WARP-ZONE

Wacht 'ns even! Probeer eens boven het plafond uit te springen in plaats van de pijp in te gaan. Zo vind je de Warp-zone naar de Werelden 2, 3 en 4. Gebruik deze om prinses Paddestoel zo snel mogelijk te bevrijden. Dan hoef je ook niet zo vaak met de grote koning Bowser te vechten. Als je de Warp-zones goed gebruikt, ben je al een heel eind op weg om prinses Paddestoel te redden.





WERELD 2-1

Het is een heerlijk, warme, zonnige dag!!



Een verborgen champignon

Je ziet niets, maar als je springt verschijnt het verborgen blok. Spring omhoog en tik dat aan om een munt te vinden. Spring er vervolgens op om het blok daarboven te raken. Dan verschijnt er een bonus-champignon. Neem deze mee en verdien een extra leven!



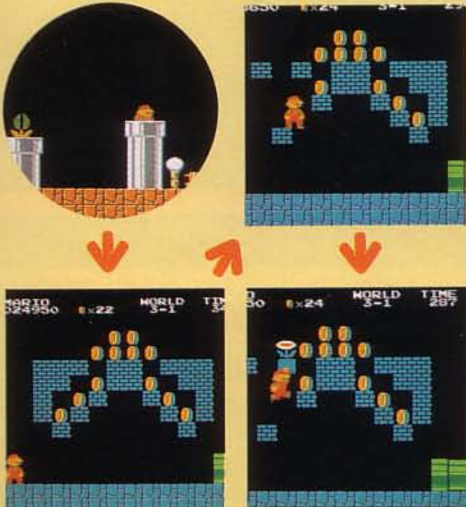
WERELD 3-1

Nacht in het Champignonnen-koninkrijk!



EEN HÉÉL BELANGRIJKE BONUSFASE

Ergens in deze ruimte is een energie-gevende champignon ofwel een Vuurbloem verborgen. Maar wees wel voorzichtig en laat de juiste blokken heel. Want als je ze allemaal kapot maakt kun je niet hoog genoeg meer klimmen om de Vuurbloem te bereiken.

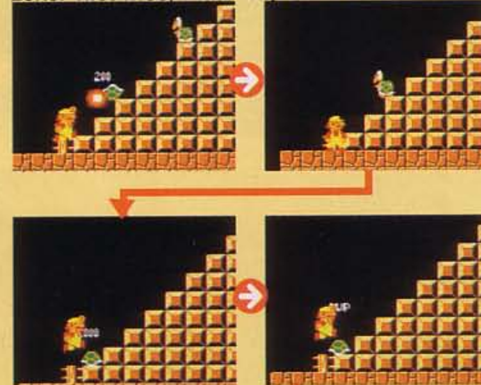


EINDELOZE BONUSPUNTEN



Er is een manier om vele extra levens te winnen voor je het doel van dit niveau bereikt. Je komt twee groepen Koopa-schildpadden tegen die de een na de andere de trap afkomen. Stamp met je voet op de eerste en schop hem weg. Zodra de tweede de op één na laatste trede bereikt, stamp je ook op deze. Maar dit is héél belangrijk: blijf op het linkerdeel van zijn schild springen en hem tegen de trap aan schoppen in plaats van hem voorbij te gaan. Elke keer als je op de vertrapte Troopa springt, verdien je een extra leven. Het valt zeker niet mee, maar blijf oefenen!

PFOE!

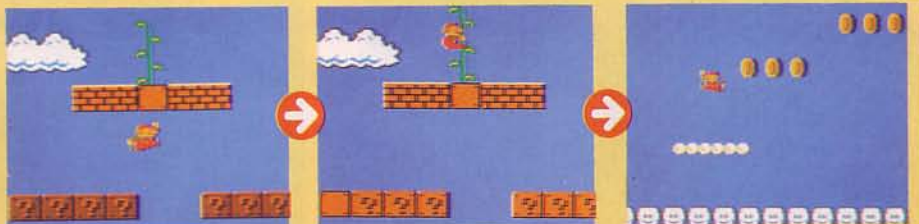


Controleer dit



Klim in de bonestaak

Sla vanaf het mysterieuze blok tegen de blokken boven je. Als je opspringt en het middelste blok raakt, verschijnt er een bonestaak. Klim daarin en ga het Lucht-Bonus-niveau binnen. Probeer hier iedere munt te verzamelen die je ziet. Heb je genoeg munten, dan verdien je een bonus.



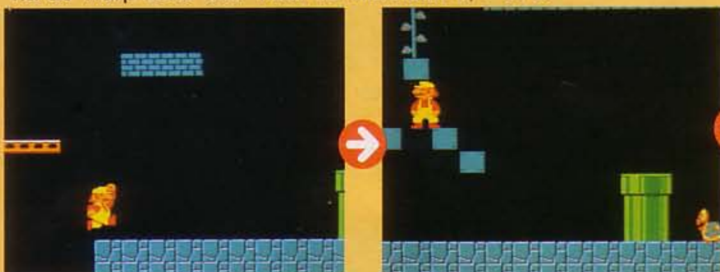
WERELD 4-2

Twee Warp-zones!



De grootste Warp-zone van allemaal!

Het gebied onder deze serie blokken zit vol met verborgen figuurtjes, inclusief een geheime bonestaak. Eerst moet je een verborgen blok laten verschijnen door op te springen en het te raken. Spring er vervolgens bovenop en probeer een ander verborgen blok te vinden met de magische bonestaak. Klim in de bonestaak en ga via de Warp-zone door naar de Werelden 6, 7 of 8.





WERELD 5-1

KIJK UIT VOOR KOGEL BILL!



VERDIEN EEN EXTRA LEVEN

Deze vlakke gebieden zijn ideaal voor "Schoppen-en-Wegwezen"-aanvallen. Hier kun je een extra leven verdienen door veel vijanden te verslaan of door vertrapte Troopa-schildpadden te achtervolgen. Maar kijk uit dat je een Troopa niet in de weg loopt als je hem eenmaal hebt bestampt en geschopt, want dan veert hij voordat je het weet terug van een muur en komt hij recht op je af!





Oeioei, hoe vind ik de munten?

Via deze pijp bereik je de bonusfase. En misschien vraag je je nu af, waar je de munten kunt vinden. Ja... ik wist 't al! Volg het schema naar de ondergrondse kamer en verzamel ze allemaal. Maar voorkom dat je tegen het verkeerde blok mept, want als je dat doet kun je niet meer bij iedere munt. Sla ook het blok boven de uitgangspijp niet over. Het ziet er weliswaar niet veelbelovend uit, maar als je ertegen stompt krijg je veel munten! Dankzij deze geheimen wordt een goede speler fantastisch!





Nog een Warp-zone

Heb je de eerste Warp-zone gemist, maak je dan geen zorgen. Hier is er nog een die naar Wereld 5 leidt. Pas op als je op de lift staat. Je verliest gemakkelijk je evenwicht en dan val je in de diepte. Geef Mario wat tijd om te stoppen als hij aan het rennen is. Anders val je van de rand af.



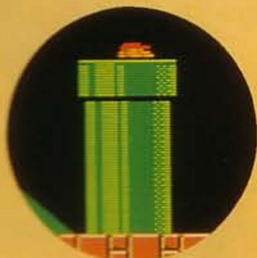


WERELD 6-2

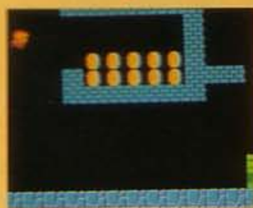
LAAT MIJ JE VIER NIEUWE BONUS-NIVEAUS TONEN!



1







2

Verrassing! Je hebt de geheime onderwater-wereld gevonden. Zwem rond en verzamel de munten! Je kunt door de liften de afvoerpijp worden ingedrukt!





3







4





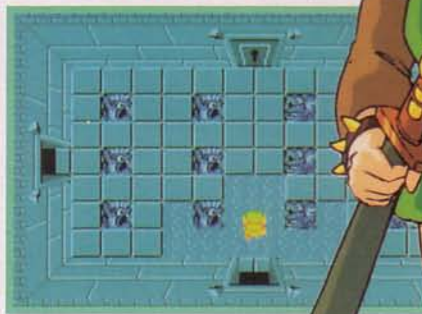


The legend of ZELDA™

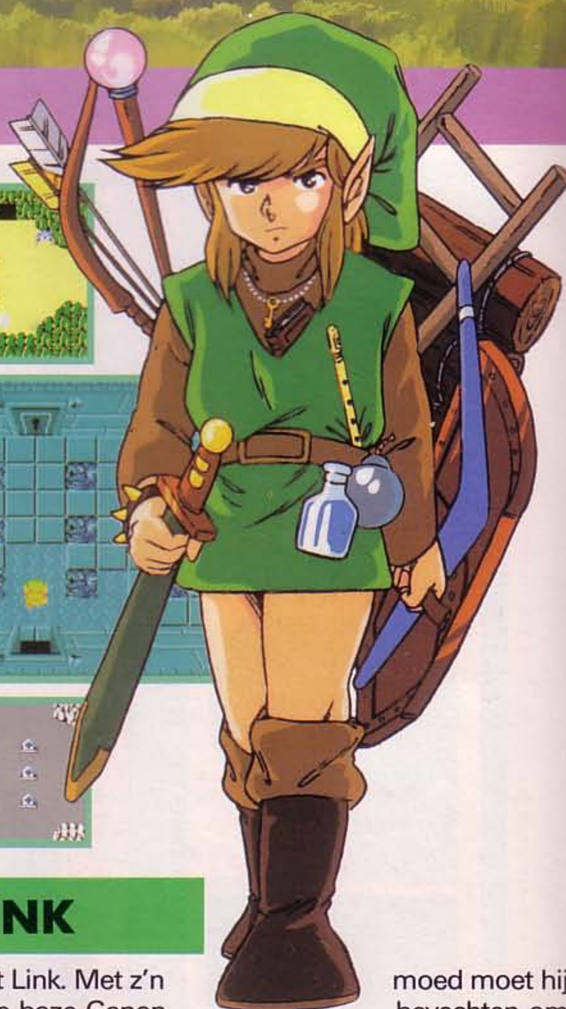
Eens, heel lang geleden en heel ver weg, was er een wereld vol wanorde. In het land Hyrule lag een klein landje. De vrede werd daar beschermd door een gouden driehoek die bekend stond als "Triforce". Op een dag werd deze gestolen door Ganon de Boosaardige die de wereld wilde beheersen met duisternis en verschrikkingen. Prinses Zelda, die bang was voor deze gemene tiran, besloot de Wijsheid van de Triforce verdeeld in acht stukken te verbergen in doolhoven die over de hele onderwereld van Hyrule verspreid lagen. Ganon ontstak daardoor in woede en nam de prinses gevangen.

Jij moet alle acht zoekgeraakte stukken van de Wijsheid van de Triforce vinden. Zet je vrees opzij en ga onvervaard op pad. Naarmate je vordert los je steeds meer raadsels op. En hopelijk zul je de prinses redden. Denk eraan: jij bent de enige die Ganon de Boosaardige kan verslaan.









LINK

Onze held heet Link. Met z'n moed moet hij in z'n eentje de boze Ganon bevechten om prinses Zelda te redden. Er wachten hem heel wat vijanden op. Maar hoe dan ook, hij moét de Berg des Doods binnengaan, Ganon vinden en een einde maken aan diens verschrikkelijke heerschappij! Jij speelt de held . . . JIJ bent Link!!



OVERIGE PERSONAGES

Je boft, want in het land Hyrule zijn veel mensen bereid Link te helpen. Maar ze zitten allemaal verscholen want ze zijn bang voor monsters. Van sommigen krijg je wapens die je later in je avontuur nodig zult hebben, sommigen zullen je gedeeltelijk of geheel weer tot leven brengen en van weer anderen krijg je belangrijke informatie die je nodig hebt om je speurtocht te voltooien.

DE KOOPLIEDEN





Link kan veel dingen die hij nodig heeft bij één koopman kopen door gewoon te pakken wat hij nodig heeft. Maar zorg ervoor dat je geen kans voorbij laat gaan om ook met één van de anderen zaken te doen, want er zijn dingen die alleen dàar te krijgen zijn! Hij verkoopt Link het Schild. Hij zit ook in een grot.

KLEINE OUDE MANNETJES

Wees deze mensen dankbaar voor de informatie, het levenswater, de houder met het hart en de wapens die ze je geven. Maar je moet wel opletten, want sommigen van hen zijn nogal vrekkig.





KLEINE OUDE VROUWTJES

Zij geven informatie en verkopen levenswater. Maar daarvoor heb je wel geld, "roepies" genoemd, nodig en andere dingen waarmee je dit water kunt kopen. Zorg ook voor geld om informatie los te krijgen. Je vindt haar in de grot waar ze woont.





DE FEEËN





Als je vijanden verslaat en de feeën die zij gevangen hebben genomen redt, kunnen deze van witte harten weer rode maken. De feeën die in de bergen wonen kunnen dat dankzij hun toverkracht. Ieder rood hart dat je hebt maakt je sterker.

PRINSES ZELDA



Ze zit opgesloten in een kamer in de Berg des Doods. De boze Ganon heeft haar daar gevangen gehouden vanaf het moment dat zij zijn woede opwekte door de Wijsheid van de Triforce te verbergen.



Bemachitig een Zwaard!

Als Link op pad gaat heeft hij geen enkel wapen. Bezoek aan het begin van het spel de kleine oude man in de eerste grot die je tegenkomt om een houten zwaard te bemachtigen. Later kun je aan betere zwaarden komen.

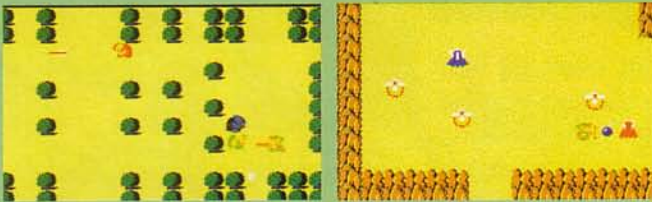






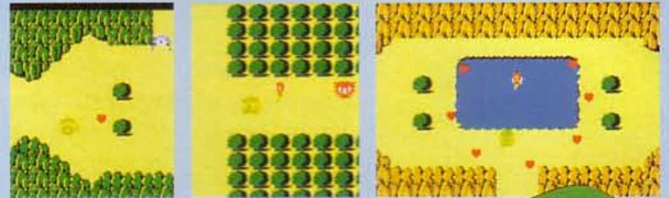
Hoe te spelen

Zwaai en steek met je zwaard door op knop A te drukken. Als alle harten rood zijn kun je met de punt van je zwaard stralen afschieten naar je vijanden in de verte. Knop B wordt gebruikt voor zaken als bommen en boemerangs. Gebruik het schild om een aanval af te weren als Link zelf niet aanvalt.



Hoe je van je verwondingen herstelt

Zo kun je van je verwondingen herstellen:
*Ga naar de bron waar de feeën wonen voor een rood hart.
*Neem het kleine hart van een vijand die je verslagen hebt mee.
*Neem de fee mee van de vijand die je hebt verslagen.
*Drink het levenswater.
*Neem het grote hart mee dat alle harten rood kleurt.



KAART VAN HYRULE (Deel 1)

Dit is een kaart van Hyrule bij het beginpunt. Je kunt hier veel roepies verdienen door veel vijanden te verslaan. Gebruik ze ook om dingen te kopen.



NIVEAU 1

DE FEE

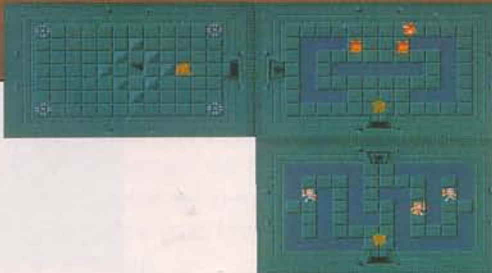
HET BEGIN

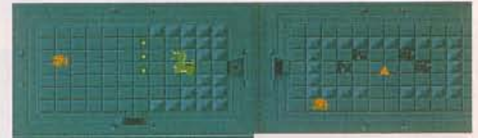




DE ONDERWERELD NIVEAU 1 "EAGLE"

In de kerkers vind je heel veel roepies. Raak je krap bij kas, kom dan hier weer terug en probeer er meer te vinden.

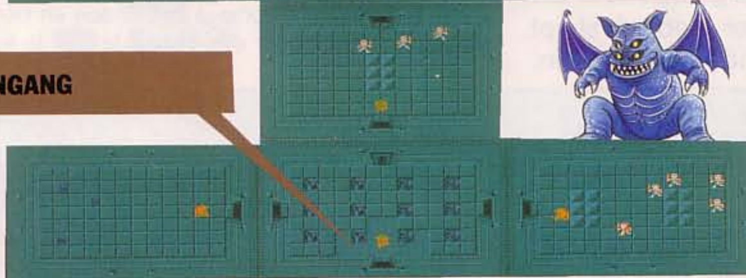










DE INGANG




Hoe je geheime deuren open krijgt

Bedenk goed hoe je de geheime deur opent. Aan een sleutel heb je niets, maar probeer de vierkante blokken weg te drukken.



Hoe je aan een kaart en een kompas komt

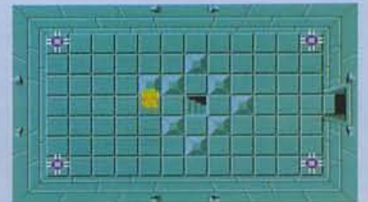
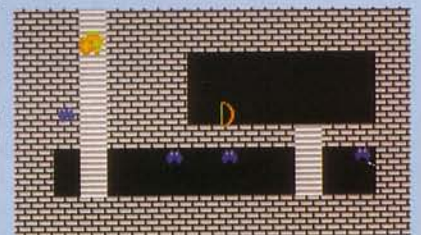
Bij het reizen door de Onderwereld zouden een kaart en een kompas je erg goed van pas komen. Op de kaart kun je namelijk zien waar je bent en het kompas zal je de weg naar de Triforce wijzen. Je vindt ze allebei in de doolhoven. Kijk dus naar ze uit, want dat is zeker de moeite waard!



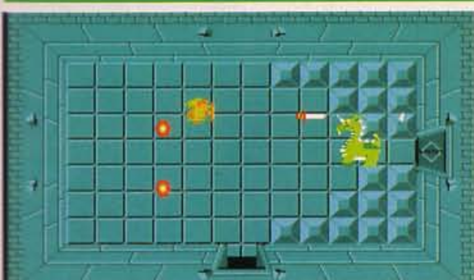

Knipperende rode punten geven aan waar de Triforce-delen zijn verborgen.

Kijk uit naar het voorwerp!!

Als je de trappen naar de kelder volgt, vind je een schatkamer waar je aan een boog kunt komen. De ingang naar de schatkamer is zichtbaar, maar de weg er doorheen is een probleem. Probeer de acht blokken weg te schuiven om binnen te komen.

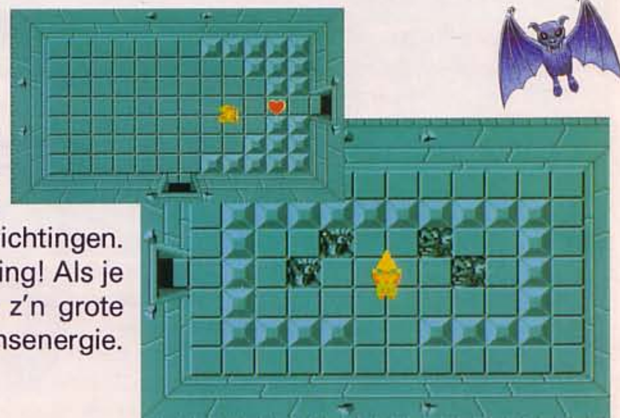



Zet je zinnen op de Triforce!



Mik met de straal van je zwaard op zijn hoofd en ontwijk de stralen die hij op je afschiet.

Om de Triforce te bemachtigen moet je Aquamentus, een hele sterke vijand, verslaan. Hij schiet met balken in drie richtingen. Blijf dus steeds in beweging! Als je hem verslaat, neem dan z'n grote hart mee voor meer levensenergie.



Zoek naar de verborgen voorwerpen



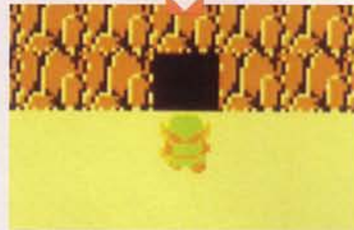


MAAK DE WEG VRIJ MET BE BOM

Bommen heb je niet alleen nodig om je vijanden te verslaan, maar ook om door muren heen te breken en rotsen op te blazen om geheime doorgangen te vinden. Niet alle in- en uitgangen zijn zichtbaar in de Onderwereld. Gebruik daarom de bommen om ze te vinden. Je zult daarvoor waarschijnlijk een groot deel van je voorraad moeten opgebruiken. Maar je zult ontdekken dat dat de moeite waard is als je op je gemak door een geheime doorgang naar een ander gebied sluipt. Verover meer bommen door je vijanden te verslaan.









Denk eraan dat je sneller op je bestemming komt als je geheime passages gebruikt. Soms is het vinden en benutten daarvan de enige manier om naar een bepaalde zaal te komen.

VOORWERPEN

ROEPIES

Dit is de munteenheid van het koninkrijk. Er kan er een verschijnen als je een vijand verslaat. Een blauwe roepie is vijf keer zoveel waard als een gele. Link kan maximaal 255 gele roepies in z'n bezit hebben. Geef die met verstand uit!



DE LADDER

Dit voorwerp uit Link's collectie maakt het hem mogelijk kuilen en rivieren over te steken die even breed zijn als de ladder lang is. Hij kan hem ook gebruiken voor verrassingsaanvallen op z'n vijanden en om weer te vluchten als hij in de problemen komt. Het is een heel nuttig ding.



HET VLOT

In de enorme Bovenwereld vind je oceanen en meren op je weg. Je hebt het vlot nodig om deze over te steken, maar dat kun je alleen vanaf een dok te water laten. Er zijn heel wat plaatsen waar je vanaf de dokken naar toe wilt, maar zonder het vlot kun je daar onmogelijk komen.



KAARTEN VAN DE DOOLHOVEN

Dankzij deze kaarten hoef je je geen zorgen te maken om te verdwalen in de ingewikkelde doolhoven van de Onderwereld. De kaart van ieder doolhof bevindt zich ergens in dat doolhof. Probeer 'm dus zo snel mogelijk te vinden. Je bespaart jezelf daarmee een hoop tijd en narigheid!



DE KOMPASSEN

Een kompas brengt je naar de verborgen plekken van "Triforce". Evenals de kaarten, liggen deze kompassen voor je klaar in de doolhoven. Kijk er dus goed naar uit. Als je zowel een kaart als een kompas vindt, ben je dubbel in het voordeel. Dan weet je namelijk waar je bent en waar je heen wilt.



BRIEF AAN EEN OUD VROUWTJE

Deze brief moet je aan een klein oud vrouwtje laten zien. Je kunt hem krijgen van iemand van ergens uit de Bovenwereld. Het spijt me dat ik je niet meer mag verklappen, behalve dat je de brief zult gebruiken om te bewijzen wie je bent als je bepaalde voorwerpen moet kopen.



DE KRACHT-ARMBAND

Link kan meer kracht verwerven als hij deze armband vindt. Hij kan er zelfs rotsen mee verplaatsen. Maar het valt niet mee om 'm te vinden. Je zult één van je bommen moeten gebruiken om een uiterst geheime schuilplaats te ontdekken. Succes, en gebruik je fantasie. Die zul je nodig hebben!



MAGISCHE KLOKKEN

Soms verschijnt er een magische klok als je je vijanden verslaat. Als dat gebeurt en je neemt 'm mee, kunnen je vijanden op het scherm zich niet meer bewegen. Je kunt ze dan dus op je gemak aanvallen. Maar denk eraan, dat de klok alleen in dat betreffende scherm werkt!



DE HOUTEN EN DE MAGISCHE BOEMERANG

Dit zijn bijzonder effectieve wapens, omdat je er zwakke vijanden mee kunt verwonden en vrijwel al je andere vijanden mee kunt bevriezen. De magische boemerang kun je verder weggooien dan de houten.



DE BOMMEN

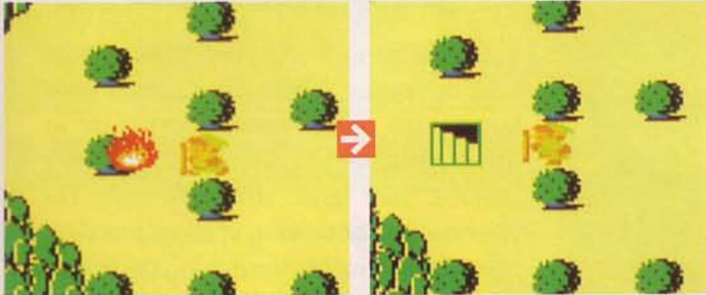
De ontploffing van een bom is dodelijk voor je vijanden. Als je zo'n vijand verslaat, kan er een bom verschijnen. Als je die opraapt, krijg je feitelijk vier bommen die je kunt gebruiken. Bij het begin van het spel kun je over maximaal acht bommen tegelijk beschikken





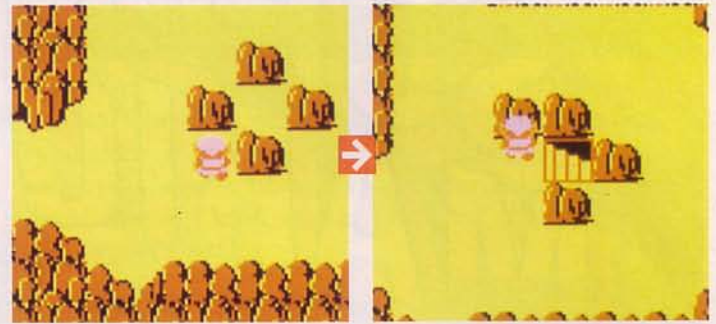
HET GEHEIM VAN DE KAARS

Neem de kaars mee als je tijdens je avontuur in het land van Hyrule verder reist. Als je met de kaarsvlam een boom aanraakt, heb je kans dat die verdwijnt en dat daar een geheime deur voor in de plaats komt. Deze tovenarij werkt niet altijd, maar probeer het vaak op veel verschillende plaatsen. Natuurlijk helpen de kaarsen je ook je vijanden te bestrijden en beter te zien in de duisternis van de Onderwereld. Dezelfde truc kun je met de toverstaf en het toverboek uithalen.





DE KRACHT VAN DE ARMBAND



Link kan meer kracht verwerven als hij zijn armband vindt. Daarmee kan hij zelfs rotsen verplaatsen en zo de verborgen deur naar de Warp-zone vinden. Maar het zal niet meevallen! De preciese plaats van de krachtarmband is onbekend, dus moet je heel goed nadenken om 'm te vinden. Als dat je lukt, zal hij je zeer behulpzaam zijn.

DE FLUIT

Dit magische voorwerp creëert veel mysteries met z'n ongebruikelijke geluid. Door hem te gebruiken om een tornado op te roepen, kun je afzwaaien naar een onbelemmerde doorgang naar de Onderwereld. De tornado zal ook je weg vrijmaken.



LOKAAS VOOR LINK'S VIJANDEN

Hiermee kun je een heel knorrige Goriya voeren die je weg in één van de ondergrondse kerkers blokkeert. Heb je 't hem eenmaal aangeboden, dan mag je zo vaak langs hem als je wilt.



HET LEVENSWATER

Het levenswater (Water of Life) kan je ongelooflijk van pas komen. Door het te drinken worden alle witte harten rood. Er zijn twee soorten water: rood en blauw. Als je rood water drinkt wordt het blauw, drink je blauw water dan verdwijnt het.



DE TOVERSTAF

Eén van je vijanden in de Onderwereld, Wizzrobe, gebruikt deze staf. Link kan er mensen en dingen mee betoveren en hem ook samen met zijn zwaard gebruiken. Het is een zeer waardevolle schat die erg nuttig is bij het bestrijden van vijanden.



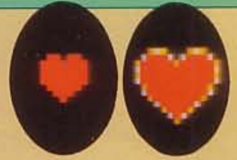
HET TOVERBOEK

In dit toverboek vindt Link veel toverspreuken die hij kan gebruiken. Met behulp van dit boek en de toverstaf kan Link een vlam laten verschijnen. Die vlam kan weer gebruikt worden om een kaars aan te steken.



HARTEN EN HARTENHOUDERS

Als je een hartenhouder te pakken krijgt, levert je dat een extra hart voor het spel op. Hartenhouders kunnen witte harten weer rood maken en je zo aan een nieuw leven helpen. Leven is een heel belangrijke schat, omdat het Link's kracht is.



GEWONE SLEUTELS EN DE TOVERSLEUTEL

Je hebt sleutels nodig om de deuren in de doolhoven te openen. De gewone sleutel kan maar één keer gebruikt worden, maar de toversleutel zo vaak als je maar wilt. Als je de toversleutel in handen krijgt, verandert het nummer in de "A" van "Almachtig"



DE BLAUWE EN DE RODE RING

Deze ringen zijn nuttig als je sterke vijanden moet aanvallen. Door de blauwe ring wordt iedere verwonding die je oploopt maar half zo groot en de rode ring brengt je verwondingen zelfs terug tot een kwart van hun oorspronkelijke omvang.



DE BOOG, DE HOUTEN EN DE ZILVEREN PIJLEN

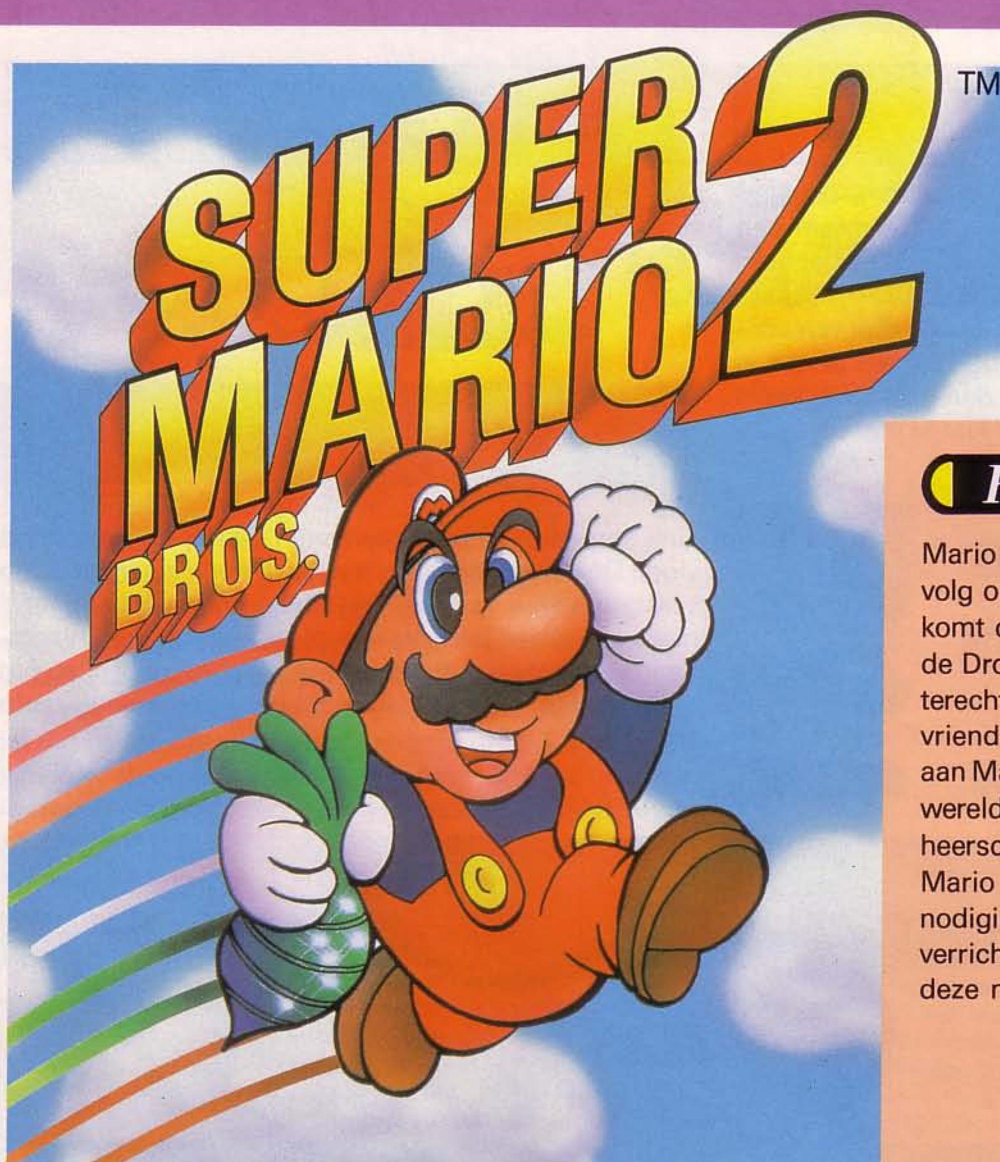
Zoek eerst de pijl en boog. Elke verschoten pijl kost je een roepie. Sommige vijanden kun je alleen met pijlen verslaan. De houten pijlen kun je kopen, de zilveren niet.



DE RODE EN DE BLAUWE KAARS

Met deze kaarsen kun je de duistere zalen van de Onderwereld verlichten. De blauwe kaars kan maar één keer gebruikt worden maar de rode in ieder scherm zelfs vele malen. Met het vuur van de kaars kun je je vijanden aanvallen.





HET VERHAAL

Mario is terug in dit opwindende vervolg op Super Mario Bros. Deze keer komt onze onbevreesde loodgieter in de Dromenwereld (World of Dreams) terecht, het land van Sub-con. De vriendelijke bevolking daarvan vraagt aan Mario en z'n vrienden de Dromenwereld te bevrijden van de kwade heerschappij van de boze Wart. En Mario slaat nu eenmaal nooit een uitnodiging om heldhaftige daden te verrichten af, dus aanvaardt hij ook deze met plezier.

KIES MARIO OF EEN VAN ZIJN VRIENDEN!!!

Super Mario Bros. 2 is uniek omdat je in ieder spelniveau zelf het figuurtje mag kiezen dat je wilt uitbeelden. Elk figuurtje heeft z'n eigen vaardigheden. Kies dus verstandig en afhankelijk van het niveau waar je ingaat. Hier zie je Mario en z'n vrienden en wat ze zoal kunnen.



MARIO



Van alle vier de helden is Mario de meest veelzijdige. Hij kan hard lopen, goed springen en heel snel allerlei voorwerpen oprapen.

LUIGI



Mario's kleine broertje is een echte hoogspringer, maar hij kan minder hard lopen en minder snel voorwerpen oprapen.

DE PAD



Hij is niet goed in hoogspringen maar wel in dingen optillen. Hij zal ook niet langzamer gaan lopen onder een zware last.

DE PRINSES

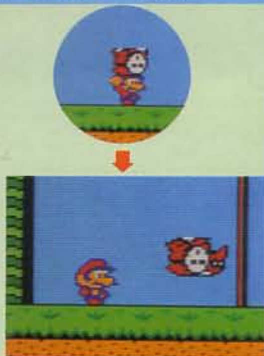


Prinses Paddestoel is langzamer en zwakker dan de anderen. Maar met toverkracht kan ze even door de lucht zweven.

BASISTECHNIEKEN VOOR VAN SUPER MARIO BROS. 2

GOOI MET JE VIJANDEN!

Bespring je vijand en druk op knop B om 'm op te rapen. Draai dan naar de richting waar je hem heen wilt gooien, druk weer op knop B en zie 'm gaan! Het wordt nog leuker als je tegelijk met hem een tweede vijand wegslingert!



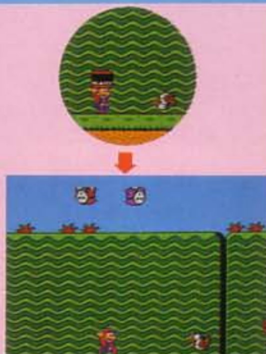
SPRING HOOG!

Als je een SUPER-SPRINGER wilt zijn, druk dan op de naar beneden wijzende pijl op je joystick en ga even door je knieën. Als je gaat knipperen, kun je anderhalf keer zo hoog springen dan normaal! Dat duurt niet erg lang, dus spring snel zolang je die extra kracht hebt.



VEROORZAAK EEN AARDBEVING!

Raap net zoals je je vijanden oppikt het "POW"-voorwerp op en laat het vallen. Nu is 't je echt gelukt: je hebt een aardbeving veroorzaakt. Overal trilt de aarde en je vijanden zijn niet tegen die druk opgewassen.



GOOI MET GROENTE!

Dit werkt precies hetzelfde als bij een vijand. Ga bovenop een graspol staan, druk op knop B en trek een radijs of een andere groente uit de grond. Druk daarna weer op knop B en belaag de slechterikken met vers geplukte produkten!



GEBRUIK EEN BOM EN BLAAS ZE OP!

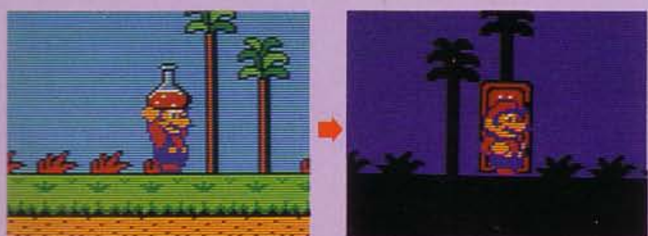
Als je plukken gras uit de grond trekt, vind je vaak meer dan alleen groenten. Want soms vind je ook bommen! Gebruik zo'n bom om een slechterik of iets wat je pad blokkeert op te blazen. Waarschuwing: blaas niet jezelf op!



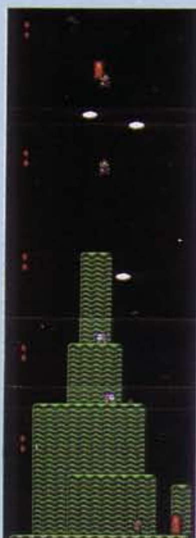


VERDIEN VIJF BONUSLEVENS BIJ DE AUTOMAAT!

Als je in de Onderruimte je best hebt gedaan om munten te verzamelen, kun je met de speelautomaat die aan het einde van elk niveau verschijnt spelen. Gebruik steeds één munt tegelijk en test zowel je geluk als je vaardigheden door drie kersen naast elkaar te krijgen. Als dat je lukt, krijg je vijf extra levens! . . . VIJF BONUSLEVENS!









In het begin zweef je op je gemak de Dromenwereld in. Hier leer je hoe je je in deze wereld moet voortbewegen. Als je de deur rechts beneden van je opent, begint het spel pas echt. Klaar . . . AF! We gaan de wereld van Super Mario Bros. 2 binnen.

NEEM EEN FLINKE SPRONG OVER DE BALKEN



Je staat voor je eerste gevaarlijke hindernis. Als de balken je voorbij drijven moet je precies op tijd springen om mee naar de overkant te kunnen drijven. Spring niet voordat je het puntje van het eerste blok ziet.



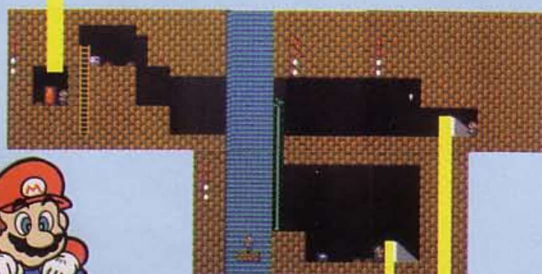


A

B

A OF B WIE VAN DE TWEE?

Pad B is een kortere weg naar het einde van deze wereld. Maar wil je het via deze route halen, dan moet je wel leren met een bom om te gaan om een lastige muur op te blazen.





HOE JE DE GROTE BOZE VOGEL VERSLAAT!

Birdo is de heerser van Wereld 1-1. Spring en druk op B om de eieren die kij naar je gooit te vangen.



Gooi die eieren sublet terug naar Birdo. Als je hem drie keer raakt, win je!



Raap de kristallen bal op nadat je Birdo hebt verslagen en je kunt weer door.



WERELD 1-2

Nu begint Mario's avontuur pas echt! Je vliegt door de lucht op je vliegende tapijt. Schiet wel op, want je hebt maar een paar seconden om te komen waar je wezen wilt. Deze fase is wat moeilijker dan de vorige en je moet nu sleutels vinden om een belangrijke deur te kunnen openen.



Als je vijanden vanaf de grond op je afkomen, spring dan snel op dat handige vliegende tapijt.

Vlieg daarmee door de blauwe hemel. Maar kijk wel uit, houd je goed vast en bots niet tegen de slechterik op!



Oeioei . . . dat had ik vergeten je te vertellen: het tapijt kan niet onbeperkt doorvliegen. Zorg dus dat je eraf bent voor je eraf valt.



DIT IS EEN BONUS-CHAMPIGNON



Dit lijkt misschien een gewone pot, maar als je erin kijkt vind je de Bonus-Champignon. Die kun je eigenlijk niet missen.

HAAL HIER DE SLEUTEL





Als je nog veel verder wilt, kun je beter deze pot openmaken en de sleutel eruit halen!

GEBRUIK HIER DE SLEUTEL



Als je nu de sleutel niet bij je hebt, kun je de deur niet openen! Zorg er dus voor dat je 'm wel hebt!

KIJK UIT VOOR PHANTO!





Zodra je de sleutel hebt, komt Phanto zonder pardon achter je aan. Alleen door de sleutel te laten vallen kun je zijn belangstelling voor jou laten verdwijnen. Maar zorg ervoor dat je die ook weer opraapt!

WERELD 1-3

Nu moet je over watervallen springen, hoog klimmen om een sleutel te kunnen grijpen om een deur te openen en je weer over het scherm heen wagen op zoek naar het einde van Wereld 1.

GRIJP HIER EEN SLEUTEL!











HE, WAAR IS DE HEERSER?



NU JE DAT ZO VRAAGT . . . HIER IS HIJ!





KIJK UIT!

Als je hier valt kom je midden tussen de scherpe doorns beneden je terecht!



SCHAKEL 'M UIT MET JE BOMMEN!





Mouser is de heerser van Wereld 1. Door hem te verslaan zet je de eerste stap naar hernieuwde vrede in de wereld. Vang Mousers bommen en smijt ze terug om hem een koekje van eigen deeg te geven! Als je 'm drie keer raakt, heb je hem verslagen.

WERELD 2-1

Mario en z'n vrienden zitten midden in de woestijn van Wereld 2 en je kunt erop rekenen dat Wart wat gevaarlijke grapjes voor ze in petto heeft. Tjonge, wat vervelend nou dat je zonnebrandolie hebt vergeten!

ZAK NIET IN HET DRIJFZAND!



Zorg dat je niet te lang op één plaats blijft staan want anders zak je in het drijfzand. Je moet hier blijven springen met behulp van de knoppen A en B om snel door dit gebied te komen. Dan haal je 't gemakkelijk. Maar kijk uit, want soms zit er een Cobrat in het bewegende zand verborgen.

GRAAF JE SNEL IN



Graaf een kuil in het harde zand en blijf doorgraven! Je moet helemaal beneden aan de ladder uitkomen. Maar kijk uit voor Shyguy. Hij is naar je op zoek en hij kan plotseling in één van je kuilen verschijnen. Terwijl je zo bezig bent kun je hier ook wat kersen oprapen.

KIJK HIER GOED UIT EN VAL NIET!



Je raadt nooit wie de heerser is van Wereld 2-1. Het is Birdo, de grote gekke vogel. Je staat op een steile rots. Pas dus op dat je niet valt als hij met eieren begint te gooien!

WERELD 2-2

Wereld 2-2 verschilt niet eens zoveel van de wereld waar je je zojuist doorheen gewerkt hebt. Als je in fase 2 je trucjes goed geleerd hebt, kun je ze hier zonder al te veel moeite weer gebruiken. Zorg dat je zo snel je kunt over het drijfzand en door de gebieden waar je kuilen moet graven heenkomt om deze wereld in één keer te doorkruisen.

KIES DE GOEDE ROUTE!

Bij de splitsing ga je rechtsaf. Kies je voor links, dan kom je in een gebied waar je niets dan zand aantreft en dat doodloopt. Dit gebied is nogal misleidend en gemeen. Wees dus op je hoede voor enkele wezens die vol streken zitten!



HIER KOMEN BIRDO'S VUURBALLEN!

Birdo, de kleine heerser, maakt het je weer moeilijk. Deze keer spuugt hij eieren en vuurballen. Als je door z'n vuurbal wordt geraakt, stort je in vlammen neer. Raap dus voorzichtig de eieren op en vermijd de vuurballen.



WERELD 2-3

Gefeliciteerd! Je bent nu in de laatste fase van Wereld 2 aangekomen. Haast je door de woestijn en naar de pyramide waar Tryclyde, de driehoofdige vuurspugende slang op je wacht voor de beslissende strijd. Laat je aandacht geen moment verslappen, want voordat je de woestijn uit bent wachten je nog steeds veel gevaren!

HET BEGIN

GRIJP HIER DE SLEUTEL!



Als je de sleutel niet meeneemt kun je je speurtocht om de prinses te bevrijden en Wart omver te werpen niet voortzetten.

AANVAL MET DE CHAMPIGNON-BLOKKEN





Tryclyde, de heerser van Wereld 2-3, is een lastig heerschap. Maar je kunt 'm verslaan door champignon-blokken naar hem te gooien. Je kunt de blokken echter ook gebruiken om beschermende hindernissen voor jezelf te bouwen. Gebruik ze daarom met overleg, want als ze opraken voor je klaar bent kom je ècht in de problemen! Er zijn drie rake worpen voor nodig om je vijand te verslaan.

ER KOMT NOG MEER!

We hebben je meegenomen tot Wereld 2-3, maar er liggen nog veel meer avonturen op je te wachten. Om je een idee te geven hoeveel precies: je kunt doorgaan tot Wereld 7-2, 14 fasen verder dus! Daar zul je eindelijk de strijd tegen de Boze Wart aanbinden. Hij wacht er op je. Ben je klaar om de kwade krachten die de Dromenwereld hebben overgenomen te lijf te gaan? Ik weet 't wel zeker!

MAAK VOORT!



ZELDA II

The Adventure of LINK™

Na de val van Ganon . . .



Na Ganon's nederlaag zijn er jaren voorbij gegaan. Sedert die legendarische strijd is Link gegroeid. Maar er is nog steeds veel kwaad in Hyrule blijven hangen.

Prinses Zelda kende het geheim van de Triforce, maar weigerde dit aan een grote tovenaar te verklappen. Daarom brengt hij haar in een toverslaap.





Zoals voorspeld in tal van legenden, zal er een man van koninklijken bloede komen om Zelda en Hyrule te redden en hij zal een teken op zijn hand dragen.





Om de duistere krachten te overwinnen, moet Link het derde deel van de Triforce vinden. Hij beschikt al over wijsheid en kracht. Nu moet hij nog voldoende moed weten te verzamelen.

BOVENAANZICHT



Als je in het bovenaanzicht een vijand tegenkomt, krijg je het beeld van opzij te zien. Feeën geven je leven.

Terwijl Link door Hyrule reist, kun jij zijn voortgang op de kaart met het bovenaanzicht volgen. Als je één van de zwarte vijanden tegenkomt, moet je je langs hem heen vechten om verder te kunnen gaan. De beste manier om vijanden te ontlopen is zoveel mogelijk op de wegen te blijven.









ACTIESCHERM

Tijdens gevechts- of stadsscènes zie je alles op het actiescherm van opzij. Gebruik knop A om te springen en knop B voor je zwaard. Door op knop B te drukken als je iemand uit de stad tegenkomt begin je een gesprek. Druk op 'Start' om een magische lijst te laten verschijnen en op 'Select' om je toverkracht te gebruiken.

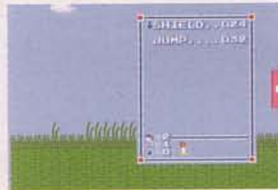


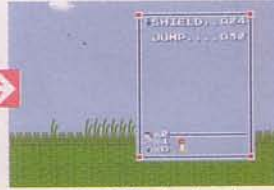






Als je informatie nodig hebt of iets wilt controleren druk je op knop B. Die zal de vragen stellen.





Ben je in de stemming om te toveren? Maak dan je keuze uit de lijst en druk op de 'Select'-knop als je je toverkracht wilt gebruiken.

D E M A G I E

Link moet acht Hyruliaanse toverspreuken leren en sommige daarvan zullen meer van zijn toverkracht vragen dan andere.

HET SCHILD

Versterk Link's verdediging. Op één van de schermen heeft hij maar half zoveel kracht nodig om een vijand te verslaan.



HET LEVEN

Als Link bijna is uitgeput volgen er duistere momenten. Door het Leven te gebruiken zal hij drie graden van levenskracht herwinnen.



SPRINGEN

Als hij eenmaal voldoende toverkracht voor hoge sprongen heeft verworven, kan Link over muren en hindernissen die hij op z'n pad vindt heenspringen.



DE FEE

In zeer nauwe engtes waar zelfs Link niet doorheen kan, is hij in staat zichzelf om te toveren in een vliegende fee.



HET VUUR

In heel wat gevechten zal het tovervuur dat Link uit de punt van zijn zwaard kan laten schieten hem net de overhand geven.



DE WEERKAATSING

Met dit machtige toverwapen kan Link de boze toverkrachten die tovenaars naar hem toesmijten terugkaatsen.



DE BETOVERING

De mogelijkheid om bepaalde vijanden te betoveren bepaalt of Link wint of verliest.



HET ONWEER

Als alles verloren lijkt brengt de toverkracht van het onweer hoop. Want de kracht daarvan beïnvloedt alle aanwezige vijanden.



KAART VAN HYRULE

Vergis je niet, de afstanden in Hyrule zijn groter dan ze op het eerste gezicht lijken. De weg is lang en bezaaid met gevaren. Maar op de meest onverwachte plaatsen kun je hulp vinden. Dit deel van Hyrule ligt rondom het noordelijke kasteel. Ten noorden en noordoosten daarvan ligt een woestijn en ten zuidoosten ervan vind je steden.

WOESTIJNGROT

Hier is een belangrijk voorwerp verborgen maar dat kan erg gevaarlijk voor je zijn als je geen kaars hebt meegebracht uit het paleis van Parapa.





DE STAD RUTO

Als je hier het juiste voorwerp bij je hebt, kun je nu de geheime toversprong leren.

DE GROT



Reis voorbij de berg en zak dan af naar het zuiden. Om hier doorheen te komen moet je een kaars bij je hebben en de toversprong kunnen maken.

DE GROT MET DE TOVERDOOS

Aan het einde van deze grot bevindt zich een voorwerp dat de grootste toverkracht in zich heeft. Natuurlijk kom je wel in de problemen als je hebt vergeten een kaars mee te brengen om je pad te verlichten.



HET NOORDELIJKE KASTEEL

Vanaf het noordelijke kasteel begint je avontuur. Link gaat op weg om de slapende prinses Zelda te redden. Als hem dat niet lukt of hij besluit zijn reis hier enige tijd te onderbreken, dan moet hij ook van hier uit weer starten.

DE STAD RAURU

Veel plezier in deze stad. De bewoners zijn er vriendelijk en het maakt ze niet uit of je binnen komt vallen. Hier kun je heel wat informatie verzamelen die je later tijdens je speurtocht goed van pas kan komen. Je vindt er ook plekken waar je extra levens kunt verdienen en kunt leren toveren.







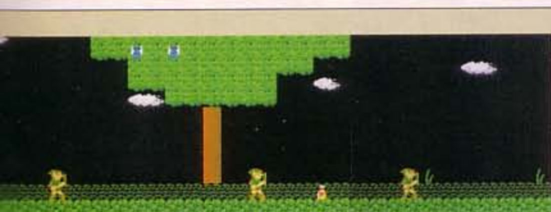
Als je een stadsbewoner tegenkomt, druk dan op knop B en maak een praatje met hem of haar. De meesten zullen je slechts goeiendag toewensen, maar anderen hebben je heel wat te vertellen. Wees vriendelijk en leer hier iets.



Waag je in dit huis. Je zult er een jongen tegenkomen die je heel wat te vertellen heeft. Volg zijn raad op!



Een meisje nodigt je uit in haar huis. 't Staat wel vast dat daar het nodige te onderzoeken is. Ga naar binnen en loop helemaal door naar de achterkamer. Bedenk wel: de goede dingen zitten vaak verstopt!



DE KLEINE BOSJES

Let hier extra goed op, want je kunt er iets vinden dat je 50 punten oplevert!



HET PALEIS VAN PARAPA

Nu ben je bij het eerste paleis aangekomen. Als je dat betreedt vind je heel wat kerkers en vijanden op je pad. Het zijn echter niet alleen de slechterikken die hier je reis zullen bemoeilijken, je komt ook heel wat vallen en valkuilen tegen. Helemaal onderin het paleis moet je de bewaker verslaan en een kristal in het stenen standbeeld plaatsen.





EEN OORD VOL RUIGE ROTSEN

Link moet zich al springend door dit gebied bewegen, anders wordt 't te gevaarlijk. Maar als je één foute beweging maakt en valt, is het beslist met je gedaan!





DE GROT VAN PARAPA

Zelfs als je niet de kaars uit het paleis van Parapa hebt meegenomen moet je hier ingaan. Je komt er maar één vijand tegen. Maar beweeg je hier toch heel voorzichtig voort. Want de weg is duister en je weet nooit wie of wat daar in de schaduwen op je loert!







HET GROTE HART

Grijp het grote hart en verleng je leven enorm. Maar pas op, want er zit een vijand in de buurt die je kwaad wil doen!





Probeer een kelder achterin het huis te vinden. Daar zul je een oude man tegenkomen. Hij is heel wijs. Luister goed naar wat hij je vertelt en leer van hem één van de magische geheimen die je moet kennen.





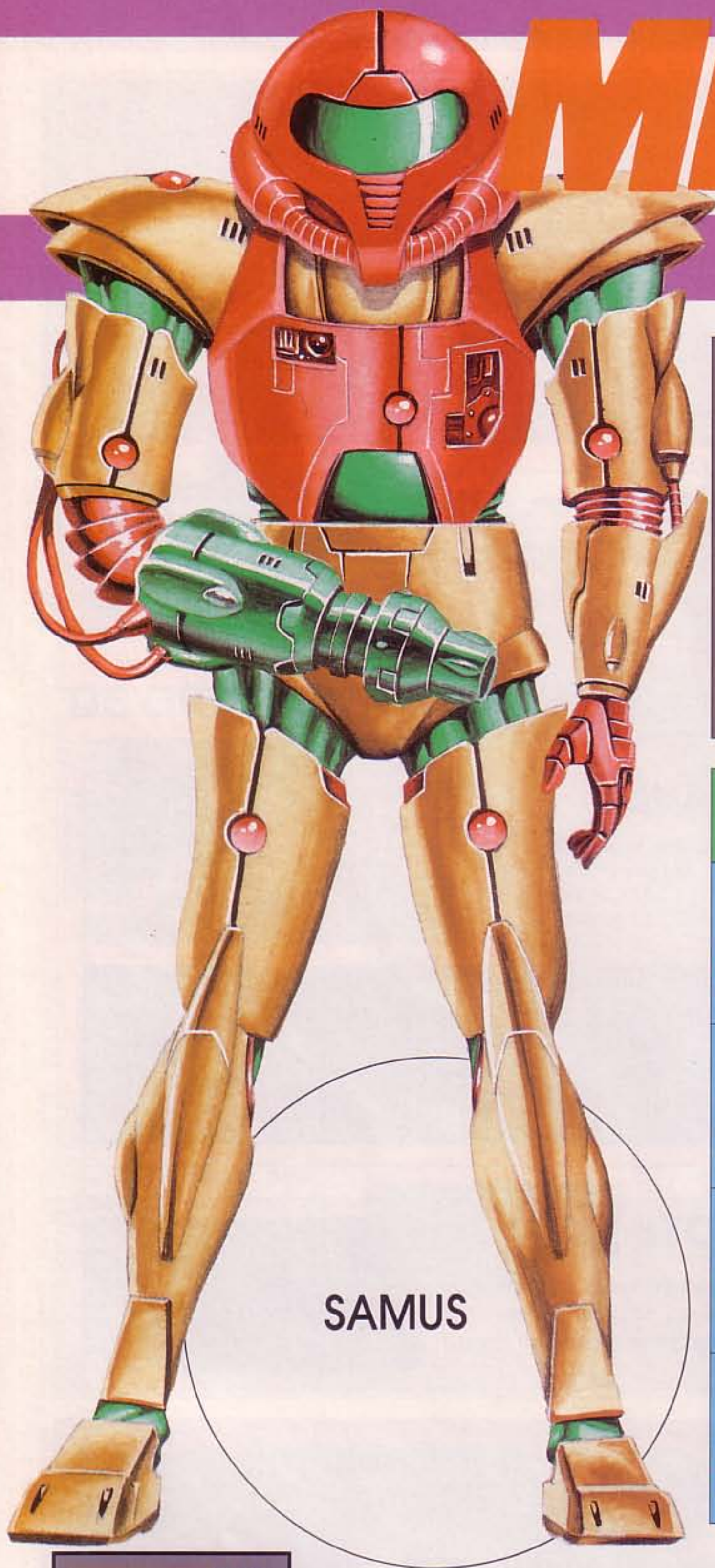


In dit huis kun je één van je levens herstellen. Eerst moet je wat met het meisje babbelen en dan met haar mee naar binnen gaan.



De deur gaat open. Waarom ga je niet naar binnen om te zien of je hier iets kunt opsteken? De jongen zal je raad geven.

METROID™



HET METROID-VERHAAL

Welkom in het jaar 2000! Ons sterrenstelsel leeft in vrede en welvaart. Maar wacht 'ns . . . het blijkt dat piraten een heel gevaarlijke vorm van leven uit een ruimteschip van de Federatie hebben gestolen. Ze zijn nu van plan het hele sterrenstelsel te vernietigen met behulp van deze METROIDS, afzichtelijke wezens die al het leven op de planeet SR388 hebben verwoest. Nu liggen de Metroids nog bevroren in hun beschermende omhulsels, maar de piraten zullen ze spoedig weer tot leven brengen en laten vermenigvuldigen. Alleen Samus Aran, de ruimtejager, kan het hoofdkwartier van de piraten binnendringen en een einde maken aan hun gemene plannen. Ga maar snel. Je moet helpen de Metroids te vernietigen!

Hulpmiddelen voor kracht

Als het spel begint, draagt Samus slechts een korte energiebundel. Om hem meer kracht te geven moet je naar kamers waarin zich krachtgevende hulpmiddelen bevinden zoeken.

DE LANGE BUNDEL 	Het bereik van je energiebundel wordt groter. Je kunt al op grote afstand een vijand uitschakelen en zelfs een die je van boven uit de zoldering aanvalt.	**DE IJSBUNDEL** 	Hiermee kun je tijdelijk een vijand bevriezen om te ontsnappen. Als je een hoge plek wilt bereiken, klim dan op je bevroren tegenstanders alsof je een trap opgaat.
DE RONDE BAL 	Als je begint ga dan meteen naar links. Spring op en gebruik de Maru Mari om jezelf tot een ronde bal op te rollen. Dat is handig als je je door muren of nauwe doorgangen moet heenwerken.	**DE BOM** 	Samus kan de bom alleen maar gebruiken als hij zichzelf met de Maru Mari tot een ronde bal oprolt. Gebruik bommen om geheime door-gangen in de vloeren en de muren te vinden.
DE HOGE SPRONG 	Als Samus deze laarzen aandoet, kan hij anderhalf keer zo hoog springen dan normaal. Heel gemakkelijk dus om bij bepaalde voorwerpen te komen.	**VARIA** 	Dit is een fantastisch hulpmiddel om alle verwondingen en schade die zijn vijanden Samus toebrengen te halveren. Het zal je ook van pas komen als je in de Lavazee valt of tegen een mini-heerser vecht.
DE GOLF-STRAAL 	Dit krachtige wapen zendt golfstralen uit waarmee je in alle richtingen je vijanden kunt vernie,tigen. Het kan ook hindernissen op je pad binnendringen en verwoesten.	**DE SCHROEF-AANVAL** 	Als Samus springt terwijl hij hardloopt, begint hij rond te draaien. Met behulp van deze strategie kun je je vijanden uitschakelen.


De ronde bal

Verzamel de energieballen!!

Geef Samus meer energie door de energieballen van verslagen vijanden te verzamelen. Elk van deze ballen is vijf energiepunten waard, maar niet iedere vijand geeft je energie!



DE START



KAART VAN ZEDES

Zedes is de versterkte planeet waar de piraten de Metroids bewaren. Hij is opgebouwd uit verschillende vuurzones die door middel van liften met elkaar zijn verbonden. De hele planeet Zedes is één groot doolhof. In de geheime doorgangen en zalen zijn tal van voorwerpen verborgen die je eerst moet vinden voordat je het Moederbrein kunt verslaan.

TOURIAN (de centrale basis)

Het Moederbrein van de Metroids is verborgen in het centrum van Zedes. Het wordt beschermd door Metroids die zich razendsnel vermenigvuldigen. Zorg ervoor dat je je ijsstraal bij je hebt als je het Moederbrein tegemoet gaat.

METROID



BRINSTAR (de rotsige zone)

Hier begint Samus' avontuur. Je vindt er veel belangrijke voorwerpen, waaronder de bom en de ijsstraal. Met de bom kun je je vijanden opblazen en de ijsstraal maakt het mogelijk om ze te bevriezen.









NORFAIR (de vuurzone)

Na BRINSTAR ga je naar dit gebied. Zorg ervoor dat je de middelen voor de schroefaanval en de golfstraal vindt. Je hebt ze heel gauw nodig voor de strijd. Je vijanden hier zijn sterker en machtiger.







SCHUILPLAATS I



Nu moet je Kraid, het woeste hoofd van de schuilplaats van het mini-hoofd, verslaan. Als hij aanvalt schiet hij raketten af vanuit zijn buik en zijn rug. Verzamel zoveel mogelijk raketten en energie als je kunt voordat je het gevecht met hem aangaat.





KRAID

SCHUILPLAATS II

Hier wacht Ridley je op. Hij valt je aan door in de lucht te springen en ballen vuur uit te spugen. Gebruik voortdurend je golfstraal om hem te bevechten. Versla je Ridley, dan verdien je 75 raketlanceringen.







RIDLEY

Open de deur met je straalgeweer!

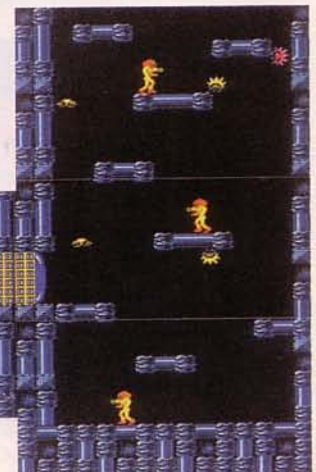
De meeste deuren zullen opengaan als je ze met je energiestralen kapot schiet, maar sommige kunnen alleen met behulp van raketten worden geopend.



Schiet hier doorheen als Maru Mari!

Gebruik de Maru Mari rol om je door smalle doorgangen als deze heen te werken.





TEENAGE MUTANT HERO TURTLES®

LEONARDO

Geen enkel reptiel kan zo goed met de katana omgaan als Leonardo. Ontwapen daarmee de vijanden die zich buiten je bereik lijken te bevinden.



RAPHAEL

De sai-specialist. Het bereik van de sai is beperkt, maar Rafael's snelheid is niet te evenaren.



MICHAELANGELO

Hij is de expert met de nanchuku, een effectief wapen tegen vijanden in laag gelegen plaatsen.



DONATELLO

Don is oersterk maar veel langzamer. Hij veroorzaakt ook veel meer schade dan welk wapen dan ook.



HET VERHAAL

Wat gebeurt er als vier gewone schildpadden geraakt worden door straling met superkracht! Dan worden het Teenage Mutant Hero Turtles. Razendsnelle actie met veel ninja-tactieken en veel pizza's. Maak je klaar om samen met de Turtles in actie te komen!



TWEE SOORTEN KAARTEN

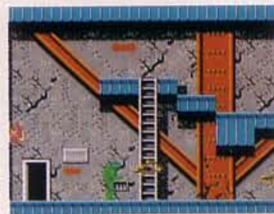
Gebruik een bovenaanzicht van de bovenwereld om de Turtles en hun Turtle-bestelwagen naar hun doel te leiden, totdat je ingangen van gebouwen of open mangaten vindt. Ben je eenmaal in de gebouwen of de riolen zelf, dan voltrekt de actie zich horizontaal voor je ogen en kun je de Turtle die je hebt gekozen van opzij besturen. De spelcontrole is super en de actiebeelden zijn werkelijk fantastisch!

Bovenaanzicht



Ga het mangat in en neem deel aan de actie voordat de stoomwals je verplettert.

Actiescherm



Je zult al je speciale ninja-vaardigheden nodig hebben om je weg door de riolen te banen.

VOORWERPEN

BOEMERANG



Dit wapen is bijzonder effectief. Zorg ervoor dat je het weer opvangt als het terugkomt.

WERPSTER



Met de Chinese werpster kun je door een aantal tegenstanders tegelijk heen gooien.

PIZZA



Je weet dat Turtles dol zijn op pizza's en speciaal op T.M.H.T. In feite eten de Turtles in het stripverhaal nauwelijks iets anders. Kijk in de actieschermen uit naar pizza's om je energie-niveau weer op te voeren.

DRIESTER



Met dit wapen kunnen je drie sterren tegelijk gooien en verschillende vijanden ineens raken.

DE ROL



Gebruik deze magische rol om een schokgolf door je tegenstanders heen te voeren.

KAART VAN GEBIED I

Hier kun je een snelle blik op fase 1 werpen. Kijk uit voor rondrollende stoomwalsen—je wilt wel pizza's eten maar er niet zo uitzien! Je doet er goed aan vooral ondergrondse tunnels te gebruiken als je je van de ene plek naar de andere verplaatst.















TIPS EN TRUCS

Welkom in "Tips en Trucs" waarin je een aantal kleine aanwijzigingen krijgt die je geweldig zullen helpen om als een expert te gaan scoren! Oefen de moeilijke bewegingen en leer de geheime aanwijzingen. Dan laat je je vrienden versteld staan!





RACE-SPELLEN

RAD RACER

RACE MAAR DOOR

Het is ongelooflijk hoeveel plezier je kunt hebben van zo'n race-spel in je eigen huis!De wereld van de snelheid is de jouwe als je je Turbo inschakelt en de spanning ondergaat van racen bij meer dan 300 kilometer per uur!! Hier is een manier om iedere weg die je wilt te kunnen nemen in deze wedstrijd dwars door heel Amerika. Heb je eenmaal je wagen gekozen, druk dan zo vaak als je wilt op knop B om de weg die je wilt nemen uit te zoeken. Heb je die bereikt, druk dan op UP en RIGHT en vervolgens op de START-knop om de tijd van je leven te hebben!





Kies je favoriete route voor deze opwindende race dwars door Amerika.



Als je niet kunt wachten om de finish van deze dramatische race bij te wonen, druk je gewoon 64 maal op knop B terwijl je de code ingeeft die je hierboven ziet afgebeeld... of ga je gewoon door met de race!

R.C. PRO-AM

Verdien een nieuwe R.C.-wagen door bordjes te verzamelen met letters waarmee je 'Nintendo' kunt spellen

Wat je ook doet, zorg ervoor dat je de bonus-letters niet mist. Verzamel het bonusbordje van iedere racebaan. Heb je er eenmaal genoeg om het woord 'Nintendo' te kunnen spellen, dan krijg je een Superbonus plus een certificaat om een snellere R.C.-wagen te mogen berijden! Nog wat tips: hoewel het een spannend gevoel geeft als je wagen met de Turbo-lader aan razendsnel optrekt, is dat fataal in bochten. Je kunt de Turbo alleen op rechte stukken weg gebruiken maar niet in de heuvels. En als je vlak achter een wagen gaat rijden die even snel gaat als de jouwe, word je minder vaak door andere wagens lastig gevallen. Schiet hem daarna in de snelle bocht voorbij!







Gefeliciteerd! Je hebt een nieuwe auto! Hij is van een vrachtwagen omgebouwd tot een oersterke vierwielaandrijver. Nu kun je aan de volgende race meedoen met een opwindende nieuwe race-machine!

EXCITEBIKE

...EN WEER OVEREIND!!

't Is keihard in het wereldje van de motorcross. Er heerst veel concurrentie en agressie. Je zult dus zeker een aantal malen omver worden gereden. Als je een mede-motorcrosser raakt of een slechte landing na een sprong maakt, valt je motorfiets om. Maar maak je geen zorgen! Je zit er zo weer op als je knop A maar voortdurend heel snel blijft indrukken. Dankzij deze techniek kun je de snelste tijd maken en de grote prijs winnen!! Met andere woorden, laat je niet uit het veld slaan door kleinigheden (niet lang althans) en je wordt vast en zeker kampioen!





Je wilt toch zeker met dit spel je vriendjes verslaan? Gebruik dan deze tip: spring meteen weer op je motor door zo snel als je kunt knop A te blijven indrukken.



SPORTSPELLEN

PUNCH OUT!



DON FLAMENCO GAAT KEIHARD NEER

Don Flamenco mag dan een slimme vechter en een groot danser zijn, hij heeft één groot zwak punt. Zorg ervoor dat je z'n eerste harde stoot ontwijkt en blijf hem dan raken met rechts-links-combinaties. Doe je dat op het juiste moment, dan krijgt hij geen kans zich weer te herstellen en score je een gemakkelijke knock-out.





Met zo'n ouderwetse links-rechts-combinatie gaat hij voor je het weet neer.

WEER EEN RONDE VOOR HET WERELDKAMPIOENSCHAP

Hier is een truc om je op een andere manier te kwalificeren voor het gevecht van je dromen. Toets de getallen 134 792 468 in en laat de 0 op de laatste positie staan. Druk op de SELECT-knop en houd die ingedrukt Druk nu op zowel knop A als knop B . . . en jawel hoor: de kleine Mac staat voor een geheel nieuwe uitdaging!



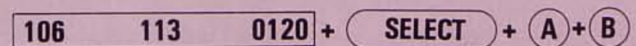




Maak je klaar voor een geheel nieuw verhaal. Nu sta je voor ongekende uitdagingen om je vaardigheden te testen.

DE TOTAALTELLING

Je kunt nu het eindresultaat zien zonder ooit een wedstrijd te hebben gebokst. Toets de getallen 106 113 012 in en laat de 0 op de laatste positie staan. Druk op de SELECT-knop en houd deze ingedrukt, druk vervolgens tegelijkertijd op de knoppen A en B. Daar is hij!







GOLF

SOORTEN STOKKEN EN AFSTANDEN

Klaar om van slag te gaan? Je zult vast van het golfspel op de Nintendo-manier gaan houden. En misschien speel je er straks ook beter door als je echt de baan opgaat. Hier zie je hoe ver je de bal kunt slaan, afhankelijk van de stok die je kiest en de toestand van de baan.

		Fairway shot	Bunker shot			Fairway shot	Bunker shot
1	1W	262	131	8	6I	159	79.5
2	3W	240	120	9	7I	142	71
3	4W	230	115	10	8I	126	63
4	1I	213	106.5	11	9I	109	54.5
5	3I	191	95.5	12	PW	87	43.5
6	4I	180	90	13	SW	66	33
7	5I	170	85	14	PT	33	16.5

TRACK AND FIELD II

DOE MEE IN ELK VAN DE CATEGORIEEN

U.S.A.	
2nd Day	1GG36VR54
3rd Day	HGG3KURN2
4th Day	1GG36URN4
5th Day	1SS3KVJ5C



Gebruik deze sleutelwoorden om het Amerikaanse team naar een bepaalde wedstrijddag mee te nemen.

U.S.S.R.	
2nd Day	RSS36VRWC
3rd Day	RGS3KURO4
4th Day	JSSF6UROC
5th Day	JSSFKVJWC



Stuur de Sovjet-Unie naar ieder willekeurig wedstrijd-niveau.

CHINA	
2nd Day	CLS36VRGC
3rd Day	BDS3KURGC
4th Day	BDS36URSC
5th Day	CDGFKVJS4



Het Chinese team geeft elke dag uitstekend partij.

KOREA	
2nd Day	MLGF6VRIC
3rd Day	MDS3KURYC
4th Day	MDS36URIC
5th Day	4DG3KVJY4



Doe mee voor het goud als lid van het Koreaanse team.

W. GERMANY	
2nd Day	NDS36VR24
3rd Day	5DG3KUR22
4th Day	NLG36URTC
5th Day	NDG3KVJT4



Stuur de Duitsers naar de finale!

CANADA	
2nd Day	1LGF6VRDC
3rd Day	YLG3KURDC
4th Day	IDGF6URDC
5th Day	ILS3KVJDC



Zwaai met de Canadese vlag op het erepodium.

U.K.	
2nd Day	ZYGF6VRM4
3rd Day	AYG3KURM4
4th Day	AYS36URMC
5th Day	AYSFKVJMC



Laat Engelse athleten op een willekeurige dag aan het Olympische programma deelnemen.

KENYA	
2nd Day	ISSF6VRFC
3rd Day	YGGFKUR3C
4th Day	YGS36URFC
5th Day	YSG3KVJ3O



Geef het team van Kenia een kans op goud.

FRANCE	
2nd Day	TLS36VRCC
3rd Day	2LGFKURBC
4th Day	TDS36URCC
5th Day	2LSFKVJCC



Stuur Frankrijk de laatste wedstrijddag in.

JAPAN	
2nd Day	SSS36VRPC
3rd Day	SSS3KURPC
4th Day	SGG36URX4
5th Day	SSGFKVJPC



Zorg dat het Japanse team tijdens ieder onderdeel overwinningen boekt.



ACTIE EN AVONTUREN

MEGAMAN

HAAST JE NIET!!

In sommige fasen word je voortdurend door vijanden aangevallen. Je begrijpt wat ik bedoel als ik zeg dat je de Bommenman-fase bereikt. Maar hier is een tip: probeer zoveel mogelijk energiegevende voorwerpen te verzamelen door je tegenstanders tegemoet te gaan en te verslaan in plaats van hard weg te lopen. Die voorwerpen zullen je later beslist van pas komen en als je geluk hebt kun je zelfs een bonuspunt verdienen.



Pas op als je deze tegenstander verslaat, want als je te dichtbij blijft staan kan hij exploderen en je verwonden!



Geduld is een goede zaak, speciaal hier. Als je hier rustig de tijd neemt om af te wachten maak je kans op een bonuspunt.

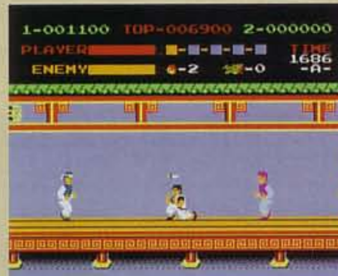


Hier kun je een energie-gevend voorwerp oppikken. Maar kijk uit, want je vijanden zullen proberen dat te verhinderen.

KUNG FU

GEHEIME PUNTEN

Gebruik deze truc om op iedere mat punten te scoren. Als je begint, versla dan al je tegenstanders tot je aan de twaalfde toe bent. Schakel je die met een sprongschop uit, dan krijg je 5000 bonuspunten. Als je vijanden omver schopt telt dat niet mee, dus val alleen aan met stoten en sprongschoppen. Als de twaalfde tegenstander de Messenwerper of Tom Tom is, laat hem dan gaan, want de punten die je tegen deze mannen maakt tellen niet mee.





Je grote bonusdoel is de twaalfde man. Maar dat zal niet meevallen! Terwijl je probeert je tegenstander te verslaan en 5000 bonus-punten te winnen, moet je een aanval van de Messenwerper ontwijken.

GOONIES II

VERLICHT DE ZAAL ZONDER DE KAARS

Wil je iets in het donker zien, dan heb je daarvoor gewoonlijk een kaars nodig . . . maar niet altijd! Er is een geheime manier om met de hamer licht in de duisternis te brengen als je geen kaars bij de hand hebt. Kies de hamer uit je gereedschapskist en druk snel achtereen op knop A. De tijd is daarbij van groot belang en het zal je misschien niet meteen lukken, maar blijf het proberen! Hoe meer je oefent, hoe beter het gaat. Deze techniek werkt vooral goed als je de ADVANTAGE-joystick gebruikt.





Licht uit een hamer?

WIZARDS AND WARRIORS

OP ZOEK NAAR DE ONZICHTBARE DIAMANT!

Gedurende het hele spel kom je op plaatsen waar een verborgen diamant op het scherm blijft verschijnen als je springt. Als je die geheime plaatsen met onzichtbare diamanten vindt, blijf dan springen en raap alle diamanten op die je maar te pakken kunt krijgen. Kijk ook uit naar de geheime doorgangen naar de diamantzalen waar je veel diamanten Ilvindt.





Blijf hier springen voor meer diamanten.

SPRING BOVENOP DE LAVA-BEL!

Om het bovenste stuk te kunnen bereiken moet je je in fase 3, de vuurgrot, met de lavabellen uit de vulkaan naar boven laten brengen. Wacht onderaan het scherm tot je de bellen beneden je ziet verschijnen. Spring op één ervan en laat je helemaal naar boven brengen.





Wacht hier tot je de bellen ziet verschijnen.

CASTLEVANIA

GOOI MET HET WAPEN TERWIJL JE KNIELT

Als je een ADVANTAGE-joystick hebt, moet je deze speciale vechttechniek eens proberen. Duw de joystick naar beneden om Simon te laten knielen. Duw hem vervolgens, terwijl je tegelijkertijd knop B ingedrukt houdt, naar boven. Zo kun je Simon met z'n wapen laten gooien terwijl hij knielt.



ZOEK NAAR VERBORGEN BONUSVOORWERPEN!!

Behalve de voorwerpen die uit de kaars komen, zijn er ook verborgen schatten verspreid over alle fasen. De eerste verschijnt als je over de ingang van het kasteel springt en probeert de rechterkant van het scherm te bereiken. Je kunt nog een bonus verdienen door blokken op de vloer te breken nadat je het kasteel bent binnengegaan.





Zorg ervoor dat je over de ingang springt om een kostbaar bonusartikel te verwerven.





Breek de blokken met je zweep. Er zitten hier veel verborgen bonusvoorwerpen. Probeer 't ook eens elders.

GRADIUS

OPSTARTEN

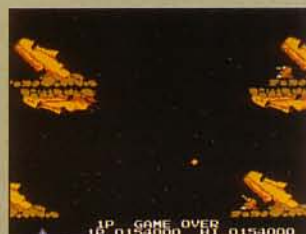
Hier is een code om je vliegtuig te overladen met mogelijkheden, beperkingen en projectielen. Druk op START om even te pauzeren en beëindig die pauze door achtereenvolgens UP, UP, DOWN, DOWN, LEFT, RIGHT, LEFT, RIGHT, B en A te drukken. Dit kun je maar een beperkt aantal keren doen; even vaak als je de grote zorg vernietigt plus één.





HET COMMANDO "DOORGAAN"

Met het commando "Doorgaan" kun je het spel hervatten waar je de vorige keer bent gebleven. Om in deze stand te komen moet je achtereenvolgens op DOWN, UP, B, A, B, A, B, A, B, A drukken zodra je op het scherm "Game Over" (spel voorbij) ziet staan. Daar kun je beginnen waar je gebleven bent.



WIN MEER MET SNELVUUR!

Met een sneller vuurwapen kun je een groot aantal tegenstanders tegelijkertijd verslaan. Heb je zes capsules verzameld, dan zal de wijzer op een "?" staan. Neem de zevende capsule als het vierde getal van rechts in je score een nul (0) is. Als je nog sneller wilt schieten, probeer dan een ADVANTAGE-joystick.





Gebruik nu snelvuur door knop A ingedrukt te houden en de laserstralen supersnel te zien wegschieten.

LIFE FORCE

MIS DE OPTIE NIET!!

Als je met een Optie uitgeruste Vic Viper door de vijand wordt verslagen, drijft deze Optie naar de linkerkant van het scherm. Verschijnt er vanaf de linkerkant van het scherm een nieuwe Vic Viper, grijp dan snel je kans om de Optie te pakken te krijgen. Nu is je nieuwe Vic Viper volledig uitgerust en klaar voor de strijd!



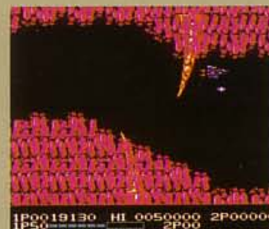


EEN VERBORGEN BONUSPUNT

Gedurende het hele spel zul je tal van geheime plaatsen ontdekken waar je een extra bonus van 5000 punten of een extra leven kunt verdienen. In fase 1 en 2 zullen we je laten zien waar je die extra punten kunt verdienen, maar daarna moet je helemaal op je perfect ontwikkelde vaardigheden als speurder afgaan om die punten te verwerven.

Komen er twee handen van de Dood op je af, ga dan naar ze toe en kom meteen weer terug.





De bonuspunten vind je precies achter het tweede uitsteeksel.

Ga via het web even boven het midden van je scherm naar buiten en verdienen een bonus.





Vernietig de onderkant van de muur. Ga door naar het einde daarvan om een bonus te verdienen.

CASTLEVANIA II

SIMON'S QUEST

TOCHT VANUIT DE STAD JOVA

Jouw avonturenverhaal begint in het stadje Jova. Als je wegvliegt om de stukken van graaf Dracula te gaan zoeken voordat je met de mensen hier hebt gesproken, zullen al je pogingen vruchteloos zijn. Probeer zoveel mogelijk harten te verzamelen. Je zult ze nodig hebben om wapens te kopen die van onschatbare waarde voor je zijn. Maar het is niet gemakkelijk om aan harten te komen. Je moet ze verdienen door je moed en je vaardigheden terwijl je slag levert tegen de legioenen van Dracula.

KOOP DE ZWEEP MET DE DOORNS

Zodra je 100 harten hebt, moet je de doornenzweep kopen. Blijf voordat je deze koopt in de stad en vecht daar 's nachts met Zombies.



BEZOEK DE KERK

Als je je energie kwijt bent, vlucht dan de kerk in. Hier kun weer op krachten komen en moed verzamelen. Praat ook met de priester.





VERZAMEL AANWIJZINGEN BIJ DE MENSEN UIT DE STAD

Je moet alert zijn op alles wat de mensen uit de stad zeggen om een kans te maken de gruwelijke resten van Dracula te vinden. Zonder hun hulp kom je nergens! Elk van deze mensen is wijs en heeft een eigen verhaal te vertellen.



Verzamel zoveel mogelijk informatie als je kunt door met veel mensen te praten. Als je iemand ontmoet, druk dan op knop B om met hem of haar te praten.

KOOP HET WITTE KRISTAL!

Het witte kristal is je eerste stap op weg naar het verwerven van toverkracht. Zorg ervoor dat je dit voorwerp al vroeg tijdens je speurtocht in handen krijgt.



KOOP HEILIG WATER

Met het heilige water kun je bij belangrijke voorwerpen komen die in de muren en de vloeren verborgen zitten. Zorg er dus voor dat je het meteen koopt voordat je al te ver gevorderd bent met je speurtocht.



DAT WAS HET DAN...

Begrijp je nu waarom we zoveel moeite hebben gedaan om je alles over de "Nintendo-klassiekers" te kunnen vertellen? Nintendo mag dan wel haast iedere maand met nieuwe spellen komen, maar ook de oudere vervelen nooit!
Zorg er echter voor dat je regelmatig bij je Nintendo-winkelier gaat kijken wat die voor nieuws heeft. En ga er maar gerust van uit, dat de spellen van Nintendo steeds mooier en beter worden, want Nintendo is niet voor niets de grootste fabrikant van videospellen ter wereld. Alleen het beste is goed genoeg voor Nintendo . . . en dat is goed te merken. Ga maar kijken bij je winkelier.





Nintendo®